2'75 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE • DREAMCAST • GAME BOY COLOR



Guías completas de
COMMANDOS 2
Y ONIMUSHA 2

¡ATRÉVETE!

GTA VICE CITY

Te enseñamos a hacer de "malo" en tu PS2



Halo 2, Metroid, Doom III, 007...

¡ACCIÓN TOTAL!

¡Así serán los juegos que más te van a subir la adrenalina!

A EXAMEN

¡MIRA QUÉ NOVEDADES!

• Tekken 4
• Turok Evolution
• Super Mario Sunshine
• Onimusha 2...



Nº 133

Portugal 2,75 €

ADEMÁS...

▸PS2: AUTO MODELLISTA, la velocidad más original
▸GameCube: Llega el terror de ETERNAL DARKNESS
▸Xbox: SEGA GT 2002, ¡alucina con estos cochazos!

60 JUEGOS NUEVOS

PS2
TONY HAWK 4
KINGDOM HEARTS
TERMINATOR
RATCHET & CLANK
ESTO ES FÚTBOL
SHOX
HITMAN 2
VIRTUA COP REBIRTH
NEED FOR SPEED
SILENT HILL 3

XBOX
CRAZY TAXI 3
FILA WORLD TENNIS
GAMECUBE
F-ZERO
TONY HAWK 4
LOST KINGDOMS
GB ADVANCE
COLIN MCRAE 2.0
FINAL FANTASY T.
¡...Y MUCHOS MÁS!

Una cuestión de géneros



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@hobbypress.es

Resulta curioso cómo han ido evolucionando las modas con respecto a los géneros en el mundo de las consolas. Al principio de los tiempos, allá por los años 90 (no voy más lejos, que luego me decís que estoy muy mayor), cuando aún convivían las de 8 y las 16 bits, las plataformas dominaban el mundo por culpa de dos personajes, Sonic y Mario. La explicación a esta supremacía parecía lógica: un género divertido, para todos los públicos y de fácil realización. Por aquella época también había otros géneros incipientes, como los beat´em up o los mata marcianos, aunque tenían más éxito en las recreativas. De las recreativas llegó precisamente un juego que impuso un nuevo dominador en el panorama consolero: hablo de la lucha, y, lógicamente, de «*Street Fighter II*». Tras su estela surgieron decenas de títulos que nos conquistaron a todos los que en esos años estábamos ávidos de acción, y flipábamos con la diversión y las posibilidades que estos juegos nos proporcionaban, solos o en compañía. Después llegaron PlayStation, Saturn y N64, y con ellas se abrió una puerta tecnológica por la que se introdujo un tipo de juego tan atractivo como sugerente: la aventura en sus diferentes versiones (survival, exploración, acción...). La potencia de las nuevas consolas y el aumento de la media de edad del usuario permitió que juegos como «*Resident Evil*», «*Tomb Raider*» y «*Metal Gear*» fueran un referente fundamental en aquella época.
¿Y hoy? Pues, definitivamente, la lucha y las plataformas han pasado a un segundo plano, aunque sus más firmes representantes sigan reclamando un enorme protagonismo; las aventuras continúan siendo el género favorito de la mayoría; otros géneros como la velocidad, el rol o el fútbol mantienen sus estatus de siempre, pero sin llegar a imponerse, y surgen candidatos a un nuevo reinado, como el shoot´em up subjetivo, que por su calidad técnica y su simple pero irresistible propuesta, empieza a ganar adeptos a marchas forzadas. Os recomiendo que os leáis detenidamente el reportaje que os hemos preparado sobre estos juegos, y ya me contaréis si puede convertirse o no en el nuevo rey de los géneros.



HALO 2 - SHOOTER SUBJETIVO - XBOX



DIE HARD VENDETTA - SHOOTER SUBJETIVO - GC



RED FACTION 2 - SHOOTER SUBJETIVO - PS2

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Redactor Jefe
jabad@hobbypress.es

¿Demasiado generosos?
Discutíamos acaloradamente en la redacción la profusión de buenas notas en los últimos números de la revista. ¿Será que nos estamos volviendo demasiado benevolentes? No, no es eso. Lo que ocurre es que están llegando juegos excelentes, y "no nos queda más remedio" que puntuarlos bien para que la revista sea lo que todos queremos: objetiva.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor
david@hobbypress.es

La feria descafeinada.
Las últimas ediciones del ECTS están resultando un poco "sosas", y eso que las grandes compañías se esfuerzan por convertir la feria europea en una de las citas del año. Sin embargo, el ritmo de lanzamientos no da para mantener tres ferias (Tokio, Londres y Los Ángeles) y en esto de los juegos, aunque me pese, Europa sigue la última.



ROBERTO AJENJO
Redactor
roberto@hobbypress.es

¿Qué pasa con "Cel-da"?
Las primeras imágenes que aparecieron del «Zelda» de GC horrorizaron a mucha gente por su cambio radical a los gráficos "cel-shading". Vale. Lo que ocurre es que ahora nos estamos acostumbrando a ellos porque están muy de moda, y me da en la nariz que, para cuando salga, nos van a parecer de lo más habitual. Vamos, ¡que el juego promete!

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO





REPORTAJE

Llegó la hora de disparar con vista subjetiva

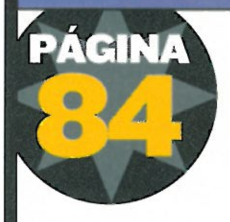
Os contamos todos los detalles sobre la nueva generación de shoot'em up subjetivos que va a arrasar en las consolas de 128 bits: ‹Halo 2›, ‹Unreal›, ‹Red Faction 2›, ‹Metroid›... Si os gusta la acción, este reportaje os dejará exhaustos.

PÁGINA 72

REPORTAJE

GTA Vice City ¡Juguemos a ser los malos!

Se acabó el rollo de defender el mundo de los maleantes. Ahora lo que se lleva es hacer de malo, y para eso no va a haber nada como ‹GTA Vice City› (PS2). Escapad de la policía y acompañadnos a descubrir todas sus claves.



NOVEDAD

Super Mario Sunshine llega a GameCube



El maestro de las plataformas se ha pasado por la redacción antes de "saltar" al número 1 de la lista de éxitos.

SUMARIO

¡¡3 SÚPER CONCURSOS!!

- Concurso MIB II: 10 camisetas, 10 gafas RayBan y 10 juegos para PS2
- Concurso Matt Hoffman: 1 bicicleta y 10 juegos para PS2
- Concurso Pro Race Driver: 5 carteras y 10 juegos para PS2



PÁGINA 58

PREESTRENO

Tony Hawk 4 para todas las consolas

Coged el monopatín y no os perdáis las lecciones del mejor "skater" del mundo.



Especial GUÍAS

Da igual que tengáis que combatir contra los nazis o enfrentaros a un grupo de criaturas infernales. Si seguís nuestros consejos, podréis llegar al final de estos juegos:

TODOS LOS JUEGOS


PlayStation 2
BURNOUT 2
POINT OF IMPACT
Acclaim
PlayStation 2
Criterion
GAMES
aDeSe +16
Acclaim



Lanzamiento: 11 Oct.'02



¡ESTUDIAR NO SERÁ ABURRIDO NUNCA MÁS!

Vuelve a clase con los videojuegos

Llega septiembre, y con él la vuelta a clase, los exámenes, el carnet de conducir... Vamos, que se acabó el tiempo libre para jugar a la consola. Pero tranquilos, que nosotros tenemos la excusa perfecta para seguir jugando en época de estudios.



MATEMÁTICAS

LAS CONSOLAS REBAJADAS: ¿Cómo pretendéis ahorrar para compraros todas, si no sois capaces de calcular cuánto cuestan, listillos? Os vendrá bien que practiquéis con las sumas y restas, y más ahora, que PS2 y Xbox acaban de bajar de precio.



CIENCIAS NATURALES

PIKMIN: Vale, no hay mucha gente que distinga entre un cefalópodo y un cloroplasto, pero jugando a «Pikmin» vais a adquirir unos conocimientos de botánica excelentes, a base de aprovecharos de todas las especies de "bichitos" que salen en el juego.





HISTORIA

ETERNAL DARKNESS: "El rey no-sé-quién IV sucedió al emperador Pascual..." Visto así resulta un poco aburrido, así que os recomendamos unas partidas a «Eternal Darkness». Pasaréis miedo, pero también vais a conocer varias civilizaciones antiguas.



AUTOESCUELA

COLIN MC RAE 3.0: Si no distinguís un Stop de una piruleta, explicadnos cómo pensáis dominar un monstruo de 400 CV a 200 km/h por un circuito de montaña. Anda, practicad con este genial simulador de rally, y os saldrá más barato el carnet de conducir.





LITERATURA

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La próxima vez que vuestro profesor de literatura os pregunte qué libro estáis leyendo, demostradle que estáis a la última con «El Señor de los Anillos». Seguro que él no ha vivido de forma tan intensa ninguna de sus lecturas.



EDUCACIÓN FISICA

DEAD OR ALIVE EXTREME: Hacer abdominales, correr varios kilómetros, saltar el potro... ¡con lo bien que se está en el sillón! Decidle al profesor de gimnasia que ya os habéis puesto en forma con unas entrenadoras particulares, ¡y más guapas que él!





INGLÉS

RESIDENT EVIL/FFX: El que estos dos juegazos hayan venido en inglés con subtítulos tiene sus ventajas: cuando vuestros compañeros todavía estén con "dog" o "house", vosotros dominaréis expresiones del tipo "the entire city is infested with zombies!".



RECREO

PRO EVOLUTION SOCCER 2: ¿Queréis dejar alucinados a vuestros colegas? Pues en vez de haceros el peinado de Ronaldo en el mundial, practicad con este juego y luego demostradles lo que habéis aprendido: pases, regates, controles, disparos...



← LARA CROFT

Nuestra arqueóloga favorita tiene unas dotes "físicas" fuera de serie. ¿O es que hay alguien que lo dude todavía?

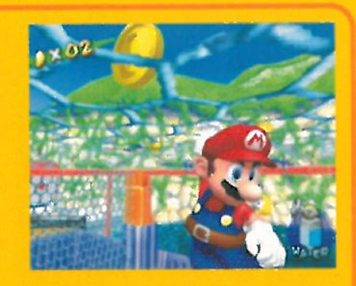
FÍSICA

Tomb Raider The Last Revelation: Lara quizá no sea una eminencia como Einstein, pero no nos podréis negar que, si hablamos de "física", nuestra aventurera tiene muchas cosas que "enseñarnos".

↑ SUBEN

▲ **SPLINTER CELL,** que se ha llevado el premio al mejor juego del pasado ECTS de Londres.

▲ **LA LUCHA,** que con la llegada de «Tekken 4» vuelve a estar en lo más alto en PlayStation 2.



▲ **MARIO,** que después de mucho tiempo sin dar señales de vida, vuelve a nuestro mundillo para revolucionar GameCube.

▲ **GAMECUBE,** que con próximos lanzamientos como «StarFox», «Zelda», «Resident Evil Zero» o «Metroid», se presenta como una consola con un futuro muy prometedor.

▼ **LA JUSTICIA GRIEGA,** que pretendía prohibir los juegos en los cibercafés de todo el país. Menos mal que no lo han conseguido...



▼ **TUROK EVOLUTION,** que detrás de su buena ambientación escondía una realización técnica bastante irregular. ¡Podía haber llegado más alto!

▼ **CODEMASTERS,** que ha retrasado un mes el lanzamiento de «Colin McRae 3». ¿Por qué no podemos jugarlo todavía?

▼ **SEGA,** porque sus conversiones y nuevos capítulos («Crazy Taxi 3», «F355»...) no le sacan partido a las consolas para las que salen.

BAJAN ↓

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@hobbypress.com
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@hobbypress.com



MOLA



Que Miyamoto, Gates y demás sean profesores de matemáticas, y las consolas sean sus alumnas más avanzadas, gracias a los "cerebroprocesadores".

Vale majo, lo que tú digas. Doctor, ya le puede poner su camisa de fuerza y llevarle a la celda acolchada, que ha empezado a decir cosas raras.

Que Lara Croft todavía no tenga novio. Está esperando a que yo tenga sus años...

Cuando tu tengas sus años, ella tendrá más, y volverás a parecerle pequeño. ¡Si es que yo soy su hombre ideal!

Tener una Xbox, ir a una tienda y poder alquilar todos los juegos que haya, ya que nadie alquila ninguno.

Eso es optimismo, y lo demás son tonterías, colega.

Que me pueda llevar mi PS2 a la playa, y meterme ahí también el vicio.

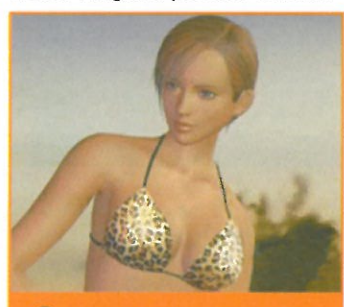
¿Y dónde la enchufas? ¿en el flotador? A ver si te enteras de que para eso está GBA, chaval.

La cara del chico de la sección "Y tú qué opinas". ¿Pero qué le habéis dado?

La acababan de decir que estaban buscando gente para la peli de "Resident Evil".

La cara de felicidad de Mario en la portada pasada, al ver a Tina a su izquierda. Va a por ella... ¡con una manguera!

Claro, fue porque como la vio en bikini, se dio cuenta de que quería bañarse. Y como no había ninguna piscina cerca...



Que las chicas en los videojuegos tengan cada vez menos ropa. A este paso... jur jur.

¿Que las chicas tienen poca ropa? No nos habíamos dado cuenta. ¡Y con el frío que hace!

La "niña" de «Project Zero». ¿Estáis seguros de que tiene diez años?

¿Pero qué dices? Si el juego salió apenas dos meses, y es su primera aparición.

NO MOLA



El tema de «Super Mario Sunshine». Vamos a disfrutar de sus chorros de agua ahora que se ha pasado el verano...

No digas eso... ¡No vaya a ser que te oigan en Nintendo y se les ocurra dejarnos sin él hasta el verano que viene!

El juego online. A la larga, te sale más caro que comprar juegos offline.

Y para colmo de males tendrás que pelearte con tu hermana por usar el teléfono.

Que esté ahorrando para comprarme un juego, y al final me lo gaste en la feria.

Eso te pasa por ir a ferias. Haz como nosotros, que cuando queremos ahorrar, no salimos de casa en 3 meses, y los pasamos jugando a la consola.

Que no mandéis videos de juegos, como antes.

¿Que no? Si yo ayer mandé un vídeo graciosísimo por e-mail en el que salía un señor gordo con bigote jugando al parchís.

Que mis amigas no se parezcan a Christie Monteiro.

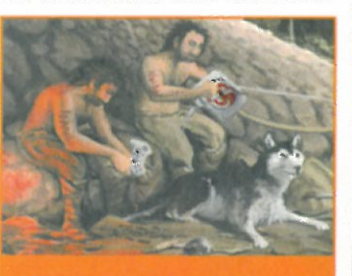
Hombre, es que si esperas que se pongan ese increíble bikini sólo para ti, vas listo.

Ver vuestras horribles caras al abrir la revista.

"Horribles" dice. ¡Cuidado nenas, que viene Brad Pitt!

Que el «Turok» de GC llegue después que los otros.

Bueno, míralo de otra forma, así cuando te llegue pillas a los dinosaurios más cansados.



Que en EE.UU. y Japón puedan disfrutar de juegos online en las consolas, y nosotros en Europa estemos todavía en la Era de Piedra.

Pues sí, y a este paso, si queremos jugar a distancia habrá que hacerlo a base de tirarnos pedradas...

Que con el dinero de un juego me compro dos jerseys.

¡Pues yo llevo el pecho al aire!

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Creéis que cada consola debería tener su propia mascota?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

No, porque está el ejemplo de Sony: ¿Cuál sería, Bahamut, Crash Bandicoot, Némesis...? Está claro que en Nintendo es Mario, pero ¿por qué no Zelda o Pikachu? Simplemente, cada consola tiene sus juegos, y en cada uno hay un protagonista, aunque estaría bien que en PS2 fuera Tina...
(Carlos Álvarez)

No, porque cualquier consola impopular o mala técnicamente que tuviera una mascota ganaría puntos con respecto a otras que en realidad fueran mejores pero no tuvieran mascota.
(Furundio de la Farándula)

Cada consola debería tener una mascota, como Nintendo

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE »



LOS PROGRAMADORES DE «TEKKEN 4», UNOS JUGONES ADICTOS A LA TORTILLA

Yuuichi Yonemori y Kazuo Takahashi son dos de los creadores de «Tekken 4», que hace poco estuvieron en España, y después de entrevistarles, nos contaron que lo que más les gusta de nuestro país es la tortilla de patatas, ir a El Corte Inglés... y hacerse fotos con nuestro póster de Christie Monteiro. ¡Igualito que nosotros!

Lo que dice la prensa...

El País, Suplemento Ciberpaís, 15 de agosto de 2002
"«Hunter The Reckoning» para Xbox viene a reemplazar el liderazgo que obtuvo «Halo»."

HC: ¿Para reemplazar a «Halo»? Pero si luego no le llegó ni a la suela de... los bazookas.

ABC, Suplemento Teknológica, 15 de agosto de 2002
"El 11 de julio, el Ministerio de Finanzas de Grecia prohibió poner juegos en los 1.500 cibercafés existentes en todo el país." Días más, tarde, la prohibición fue retirada por anticonstitucional.

HC: Ya estamos otra vez con esos "listillos" que le echan la culpa a los videojuegos de todos sus males. ¿Nos dejarán algún día jugar tranquilos a la consola?

LA POLÉMICA DEL MES

¿Los juegos de fútbol deberían ser muy realistas?

La llegada de «Esto es Fútbol 2003» ha creado un debate entre nosotros. ¿En este género debería primar el realismo o la diversión?

arcade



Roberto Ajenjo
Redactor de Hobby Consolas

El fútbol debería resultar divertido

Ya estoy un poco cansado de ver juegos de fútbol insoportablemente lentos (me refiero al intocable «Pro Evolution»), en los que hay que sudar tinta para poder meter más de un mísero gol. Señores, para ver partidos que acaban en empate a cero ya tengo la televisión. Si me compro un juego de fútbol, es para poder ver los regates, chilenas, remates increíbles y jugadas vertiginosas que tanto escasean en el fútbol de verdad. Y todo esto sin contar con que, a la hora de jugar con amigos -que es lo más habitual-, no hay nada como un juego de fútbol sencillo, porque resulta un tostón tener que explicar el control a cada jugador, esperar a que se acostumbre, enseñarle el estilo de las jugadas... Lo dicho, un tostón.

Donde esté la diversión de un buen partido de fútbol, que se quiten las sesudas jugadas de un simulador lleno de estrategias y tácticas. ¡Los videojuegos sirven para divertirse!

simulador



Ricardo del Olmo
Colaboradtor de Hobby Consolas

NO a los goles y jugadas irreales

Los juegos de fútbol de estilo arcade son divertidos, eso no lo duda nadie: yo me pongo cualquier «FIFA» o «Esto es...» y me parto de risa cuando veo un marcador 10-1. ¡Pero dónde se ha visto! Al comprarme un juego me gusta que se ajuste lo más posible a la realidad, lo que en juegos de fútbol se traduce en: no quiero el balón pegado a mis pies, no quiero rematar desde el centro del campo y colar gol y, sobre todo, quiero sudar cada uno de los goles que meta. Y no nos engañemos, hacerse con el control de un juego de simulación no es complicado, lo difícil es dominarlo, pero ahí está la gracia, que cada día puedo descubrir una jugada nueva, un regate distinto o una forma diferente de meter gol.

Los juegos de fútbol arcade son como los simuladores de F1 con ayuda en las curvas: divierten, pero como no te alegras al ganar, pronto pierden interés y pasas de ellos.

Y tú ¿qué opinas?

con Mario, o Sonic en Sega. La mascota representa el espíritu de la consola en juegos aclamados por los jugones.
(Borja Antón)

■ Para mascotas nosotros, que cada vez que sacan una consola meneamos la colita y dejamos caer la baba... para que luego no sea tan buena.
(blacklight)

■ No las veo necesarias, las mascotas sólo son para los clubes y los juegos olímpicos.
(Juan Antonio Ródenas)

■ Sería muy beneficioso para cada consola, ya que podrían tener el juego de su mascota en exclusiva. Aunque tal y como está el mercado, acabarían saliendo en las otras.
(Borja Franco)

■ Nintendo tiene a Mario, Sony tenía Crash Bandicoot, pero en en Microsoft podría ser un billete de 1.000 dólares, por sus ansias de "pasta".
(Roberto)

EL MES QUE VIENE: ¿QUÉ OS PARECE LA REBAJA DE XBOX Y PS2?

Consigue la gorra de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Adrián Castillo, Rubén Baez Reyes, Hammer of Thor, Christian Verdonk, Francisco Javier Martínez, Alexis, Pep Martín Gual, David Chueca, Alx Kpel, Takai, cuchipandi, Pablo César Triñanes y Sergio Ochoa.


TEKKEN 4


"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a trademark of the Sony Corporation. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Namco. TEKKEN™4 & © 1994 1995 1996 1999 2001 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. NAMCO is a registered trademark of NAMCO LTD.
TBWA

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

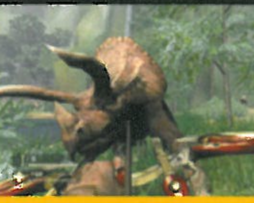
DEL 1 AL 15 DE SEPTIEMBRE

DATOS CEDIDOS POR CENTRO MAIL

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Commandos 2	(PS2)	-	1
2	Turok Evolution	(PS2)	-	1
3	Project Zero	(PS2)	-	1
4	Stuntman	(PS2)	-	1
5	GT 3 A-Spec (Platinum)	(PS2)	6	14
6	Dragon Ball Z Ult. Bat. 22	(PS)	-	1
7	Pro Race Driver	(PS2)	-	1
8	GTA III	(PS2)	7	10
9	Medal of Honor Frontline	(PS2)	1	4
10	RE Code: Ver. X (Platinum)	(PS2)	4	4



Commandos 2
Dejando aparte el aluvión de juegos que han llegado a la lista de ventas, lo más interesante es que este juegazo de estrategia, programado por los españoles de Pyro Studios, ha logrado superar a «Medal of Honor Frontline».



TUROK EVOLUTION
Los dinosaurios más terroríficos de la historia de las consolas ya están en la lista de éxitos con un puesto de honor, tanto en PS2 como en Xbox.



DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22
Por si alguno pensaba que Goku ya no estaba de moda, aquí ha llegado la reedición de una de sus entregas en PSone, un muy buen juego de lucha.

Por consolas

PS2
1. Commandos 2
2. Turok Evolution
3. Project Zero
4. Stuntman
5. GT3 A-Spec (Platinum)

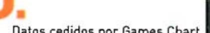
PSONE
1. Dragon Ball Z Ultimate Battle 22
2. Metal Gear Solid Band
3. Capcom vs SNK Pro
4. Dragon Ball Final Bout
5. Final Fantasy IX (Platinum)

XBOX
1. Turok Evolution
2. Bruce Lee: Quest of the Dragon
3. Halo
4. Hunter: The Reckoning
5. Slam Tennis

GB COLOR
1. Dragon Ball Z: Guerreros de Leyenda
2. Harry Potter
3. Super Mario Bros. Deluxe Color
4. Pokémon Cristal Color
5. Pokémon Oro Color

GB ADVANCE
1. Golden Sun
2. Sonic Advance
3. CT: Special Forces
4. Super Mario Advance 2
5. Super Street Fighter II Turbo Revival

GAMECUBE
1. Capcom vs SNK 2 EO
2. F1 2002
3. Super Smash Bros. Melee
4. Star Wars: Rogue Leader
5. Lost Kingdoms



EN OTROS PAISES

En Japón

Del 19 al 25 Agosto — Datos cedidos por Magic Box

1. Auto Modellista (PS2)
2. Project Minerva (PS2)
3. Mobile Suit Gundam Lost Wars Chro. (GBA)
4. Super Mario Sunshine (GC)
5. Jikkyou Powerful Pro Baseball 9 (PS2)
6. Sarugetchu 2 (PS2)
7. My Summer 2: Chpt. of Sea Advent. (PS2)
8. Super Robot Taisen R (GBA)
9. Rockman & Forte (GBA)
10. From TV Animat. The Chosen Fate (PSone)



AUTO MODELLISTA
Capcom pretende revolucionar el género de la velocidad con este juego de coches con gráficos de dibujos animados... En Japón ya lo está consiguiendo.

En EE.UU.

Del 17 al 24 Agosto — Datos cedidos por Games Chart

1. Grand Theft Auto 3 (PS2)
2. Medal of Honor: Frontline (PS2)
3. Yu-Gi-Oh! (GBC)
4. Backyard Baseball (GBA)
5. Gran Turismo 3 (PS2)
6. Socom: US Navy Seals (PS2)
7. Gran Turismo Concept (PS2)
8. Spider-Man: The Movie (GC, XBOX, PS2)
9. Prisoner of War (PS2)
10. Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)



GRAND THEFT AUTO 3
¿Un juego con coches, pero sin carreras? ¿Hay combates pero no es de lucha? ¿Hay disparos, pero no es un shooter? Es normal que algo tan atractivo arrase en USA.

En Gran Bretaña

Del 17 al 24 Agosto — Datos cedidos por Games Chart

1. Toca Race Driver (PS2)
2. Medal of Honor: Frontline (PS2)
3. Grand Theft Auto 3 (PS2)
4. Spider-Man (GC)
5. The Weakest Link (PS2)
6. GT Concept 2002 (PS2)
7. Prisoner of War (PS2)
8. Shaun Palmer's Pro Snowboarder (PS2)
9. Tony Hawk's Pro Skater (PS2)
10. Gran Turismo 3 (PS2)



TOCA RACE DRIVER
Esta saga, originalmente inspirada en circuitos y competiciones del Reino Unido, siempre ha tenido éxito allí. Ahora que ha llegado a PS2, vuelve a ser el preferido de todos.

La cifra

400.000 SON LOS USUARIOS DE «FFXI» QUE SQUARE TIENE PREVISTO CONECTAR ONLINE EN JAPÓN EN ESTE AÑO.

AQUÍ

QUIEN NO CORRE, NO VUELA.

Si quieres volar al futuro, corre en "Quantum Redshift". Otro fantástico juego de Xbox donde cada jugador tiene su propio enemigo. Elige entre 16 naves, utiliza hasta 160 armas y vuela en cualquiera de los 16 circuitos a 1.400 Km/h. Todo al ritmo de "Junkie XL" o de la música que prefieras, porque en "Quantum Redshift" la banda sonora también la eliges tú. Sin duda, un juego de cine para que corras como en las películas de ciencia ficción. Volando.







XBOX

www.xbox.com/es/quantumredshift

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

NUEVAS IMÁGENES-KONAMI

La cara del terror llama otra vez a nuestra puerta

Viajar al ECTS de Londres tiene sus ventajas: montas en avión, conoces gente, comes "fish and chips", practicas tu inglés... ¡y te vuelves con nuevas pantallas de «Silent Hill 3» para PS2!

HEATHER, la chica protagonista, tendrá que vérselas con todo tipo de criaturas si quiere salvar su vida. Contará con diferentes armas y, por supuesto, con nuestra ayuda.

LOS ESCENARIOS, tanto los exteriores como los interiores, serán tan tétricos como en anteriores entregas. Esta bañera nos parece de lo más asqueroso...

Seguro que los fans de las aventuras de terror estáis ansiosos de jugar a la tercera entrega de esta genial saga. El juego no llegará hasta el año que viene, pero ya conocemos nuevos datos que los chicos de Konami nos desvelaron en el ECTS. Una de las mayores novedades, por ejemplo, será que no controlaremos ni a Harry Mason ni a James Sunderland, los protagonistas de la primera y segunda parte respectivamente, sino a una atractiva jovencita llamada Heather. Por lo que pudimos ver en la intro que nos mostraron durante la feria, la historia se iniciará con Heather en un centro comercial de Silent Hill, cuando de pronto todo queda envuelto en una profunda oscuridad, y comienzan a oirse ruidos inquietantes, al tiempo que unas criaturas extrañas se mueven en la sombra.

En estas pantallas podéis apreciar el alto grado de detalle que van a tener los escenarios, cuya estética será muy parecida a la que vimos en las dos primeras entre-

REBAJA-PS2

Una baja de precio...

Sony da la sorpresa bajando 50 € el precio de PS2. ¡Ahora sólo cuesta 249,95 €!

Cuando los rumores apuntaban a que podría haber una bajada del precio de PS2 a final de año, Sony se adelantó rebajando el precio de su consola a sólo 249,95 € (41.588 ptas.) el pasado 1 de septiembre. Pero además, ha creado un nuevo pack que incluye la consola, el mando de DVD y la película "El Señor de los Anillos", por 289,95 € (48.244 ptas.) y ha bajado todos los packs especiales (los que incluyen «GT3», «MGS2», «FFX» o «Moto GP» junto a la consola) también 50 €. Con esta "mega-rebaja", la consola ya cuesta casi la mitad del precio con el que salió a la venta el 24 de noviembre de 2000.

NOTICIAS BREVES



EL REGRESO DE BATMAN
«Batman Dark Tomorrow», un nuevo juego del hombre murciélago, va a llegar en noviembre a PS2, Xbox y GC.

SEGA SE APUNTA AL 5.1
Sega ha desvelado una lista de lanzamientos para Xbox, que van a incluir sonido 5.1: «Panzer Dragoon Orta», «Toe Jam & Earl III», «House of the Dead III» y «Sega GT 2002».

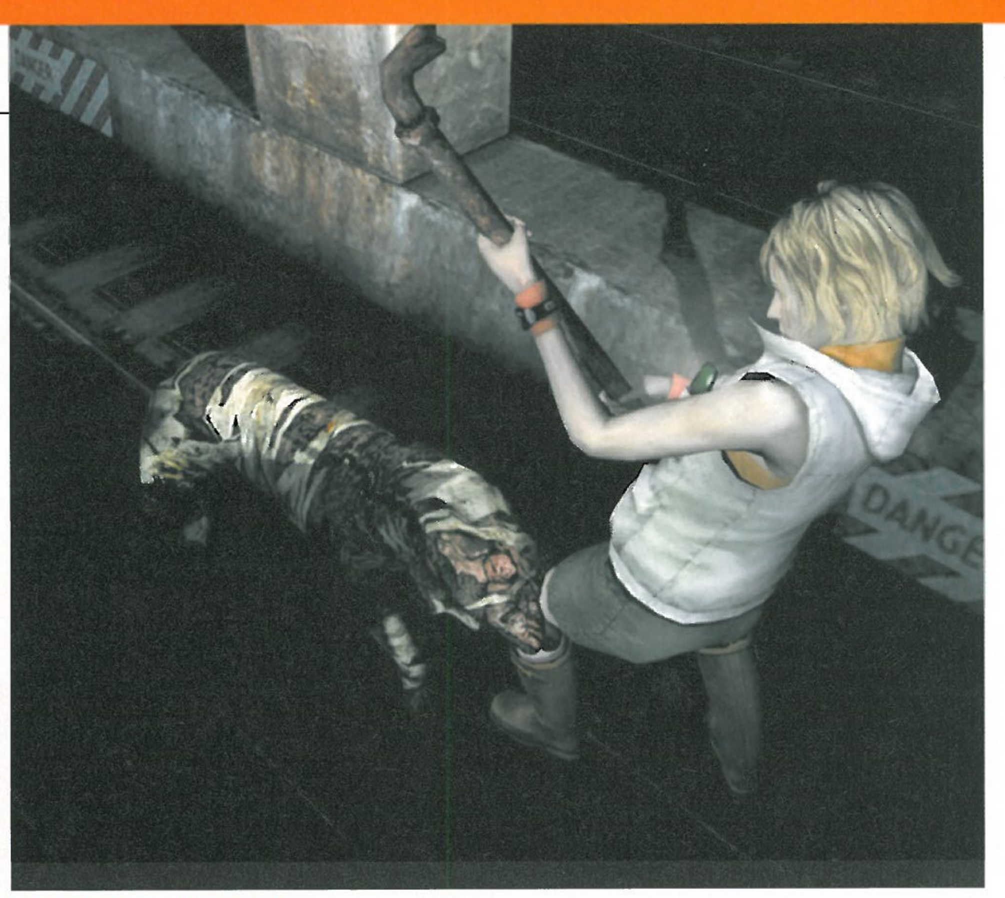
UN «GT VOLKSWAGEN»
Polyphony ha creado una versión de «GT Concept» para una feria japonesa de Volkswagen que sólo incluye coches de esa marca.



LA OSCURIDAD nos acompañará durante toda la aventura. Menos mal que podremos usar la linterna para ver algo.



LAS CÁMARAS serán fundamentales en esta entrega, y sus ángulos y zooms resultarán aún más asfixiantes.



LAS CRIATURAS MUTANTES nos estarán esperando en el pueblo de Silent Hill. Nuestra protagonista usará todo lo que tenga a mano para defenderse de ellas, ya sea una pistola, un sub-fusil o... ¡un trozo de tubería!

gas, pero con un nivel de realismo mejorado. Bastante similar será también el desarrollo del juego, aunque desde Konami nos aseguraron una y otra vez que el sistema de cámaras conseguirá transmitirnos una sensación aún mayor de tensión y angustia.

Por el momento, eso es todo lo que nos han contado. Si queréis conocer otras novedades del ECTS, en estas mismas páginas de noticias podéis encontrar toda la información.



TERROR TOTAL

La intro del juego nos hizo volver de Londres con los pelos de punta. Y es que, si eso es sólo la presentación, ¿qué nos deparará el resto de la aventura? Casi es mejor no pensar en ello...

GANA 6.000 EUROS PROGRAMANDO JUEGOS

Sony y ArtFutura convocan el primer "Premio de creación de videojuegos", y ofrecen 6.000 € al ganador. Para más información, entrad en la web: www.artfutura.org.

MARIO BATE RÉCORDS

Nintendo entró hace unas semanas en el Guinness al servir un plato de espaguetti de más de una tonelada de peso en un evento de Mario.

XBOX ABARATA COSTES

Microsoft ha incorporado a Xbox una versión más barata del chip principal (con toda su potencia intacta), para abaratar su precio. Mirad en la web: www.focusinfo.com.

«DOA3» Y EL VOLEIBOL

La nueva versión de «Dead or Alive», llamada «DoA Beachvolley Xtreme», nos permitirá acceder a opciones ocultas a través de partidas grabadas de «DoA3».

REBAJA-XBOX

... ¡y la otra también!

Microsoft deja su consola en 249 €, y regala el juego «Project Gotham».



Si la batalla que se está librando en los últimos meses por convertirse en la consola más barata de la nueva generación estaba ajustada, ahora lo vais a tener todavía más difícil para decidiros. Y es que desde el 30 de agosto Microsoft ha aplicado una nueva rebaja en el precio de Xbox, hasta situarla a sólo 249 € . Curiosamente, se trata de la misma rebaja y casi la misma fecha que la bajada de precio de PS2. Y lo mejor es que la consola incluye el juego de carreras «Project Gotham» totalmente gratis.

FERIA DE VIDEOJUEGOS–LONDRES

Todo sobre mi madre. Digooo, sobre el ECTS

Las compañías aprovecharon esta feria europea para darnos un adelanto de lo que se nos viene encima estas Navidades.

Como todos los años por estas fechas, hemos viajado a Londres para contaros todo lo que se ha "cocido" en el ECTS, la feria de videojuegos más importante de Europa. En esta edición, y después de un par de años de capa caída, las presentaciones de compañías como Sony, Nintendo y Electronic Arts se han encargado de animar el panorama.

Lo más llamativo fue el auge de juegos online para PS2, como «Hardware», «Socom» y «Auto Modellista», que estarán a punto para principios del 2003 (el último sólo será online en Japón). Pero eso no es todo. Capcom, por ejemplo, nos mostró las versiones más avanzadas de «RE Zero» y «Devil May Cry 2», y nos enseñó a puerta cerrada el terrorífico «Clock Tower 3». Sin embargo, las mayores alabanzas fueron para «Splinter Cell» (Xbox) y «Haven» (PS2). Eso sí, el prometedor video de «Enter the Matrix», que anunciaba Infogrames era sólo de la peli... pero todo llegará.



LARA CROFT no descansó hasta hacerse una foto con David, nuestro redactor. Las otras azafatas, llenas de celos, también querían posar con él.



«HAVEN» es un plataformas en 3D muy prometedor. De momento, sólo en PS2.



«RE ZERO» estaba en versión jugable ¡Y con los dos personajes a la vez!



GP 32 es una nueva portátil de 32 bits. La fabrica la compañía coreana Game Park, y podría lanzarse en Europa a finales de año.



«WARIO WORLD» fue uno de los juegos estrella de la presentación de Nintendo.

JUEGO DE PELÍCULA–PS2 Y GAMECUBE

¡Hay un escorpión gigante en mi consola!

"El Rey Escorpión" será la próxima peli que salte desde la pantalla grande a las consolas de nueva generación.

"The Rock" es uno de los luchadores de wrestling más populares en Estados Unidos. El tipo apareció fugazmente en la segunda parte de "La Momia", y más tarde hizo sus pinitos como actor protagonista en "El Rey Escorpión". ¿A qué viene este repaso a su carrera? Es que en diciembre va a llegar a PS2 y GC un juego basado en la última película citada. Será una aventura en 3D con tintes de beat'em up en la que nos enfrentaremos a un malvado que quiere conquistar el mundo liderando un ejército de criaturas sobrenaturales.



EL REY ESCORPIÓN será un beat'em up aventurero, pero con el atractivo de contar con un protagonista de excepción, "The Rock", que es la máxima estrella actual de la lucha libre americana.

EN DESARROLLO–XBOX

Salva al soldado Ryan... o acaba con él

En «Battlefield 1942» vamos a poder alistarnos en cualquiera de los dos bandos de la II Guerra Mundial.

Los shoot'em up subjetivos ambientados en la II Guerra Mundial no son una novedad, pero sí lo es el hecho de que vaya a aparecer uno que os permita poneros en cualquiera de los dos bandos, y participar como nazis o como aliados en el desembarco de Normandía, por poner sólo un ejemplo. Así será «Battlefield 1942», un prometedor juego que Electronic Arts va a traer a Xbox en la primera mitad de 2003. Tendrá opciones multijugador, muchas armas y más de 35 vehículos reales, con lo que se convertirá en uno de los "simuladores de soldado de la II Guerra Mundial" más completos del momento.



ESTE SHOOTER no sólo nos llevará a luchar a pie en la II Guerra Mundial. También tendremos que ponernos al mando de vehículos como aviones, tanques o jeeps.

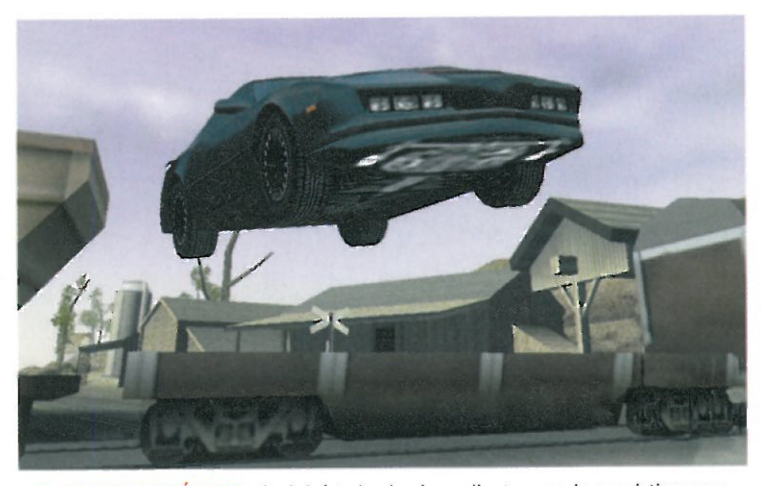
PRÓXIMO LANZAMIENTO-PS2

¡Kitt, arranca, que tienes nuevas misiones!

La mítica serie "El Coche Fantástico" va a llegar convertida en un juego con toda la acción y la velocidad que vimos en la tele.

Si Michael Knight, el protagonista de "El coche fantástico", fue el héroe de vuestra infancia, estáis de enhorabuena, porque pronto lo tendréis haciendo de las suyas al volante de un "Kitt" poligonal en vuestra PlayStation 2.

El objetivo del juego será perseguir y atrapar a diferentes criminales con la ayuda de nuestro escáner -ya sabéis, en plan «Driver»-, y lo cierto es que va a parecer un capítulo más de la serie, porque nuestro querido coche, al que manejaremos durante casi todo el juego, contará con un montón de "habilidades", como el "turbo boost" para saltar obstáculos, o el "modo persecución", que nos hará alcanzar una velocidad increíble. Incluso podremos salir del coche y seguir a los criminales a pie. «El coche fantástico» saldrá en diciembre, y ya hay quien le pide a David Hasselhoff, el actor protagonista, que haga también un juego de "Los vigilantes de la playa".



«EL COCHE FANTÁSTICO» incluirá todos los ingredientes que le convirtieron en el rey de la TV en los años 80: un héroe, mucha acción... ¡y un coche que habla!

NOVEDAD GBA-JAPÓN

Vuelve a salir el "sol dorado"

Ya ha salido a la venta en Japón la segunda parte del RPG «Golden Sun».

Aunque pocos lo hubieran podido prever, «Golden Sun» se ha convertido en el juego de más éxito para GBA en todo el mundo, incluida España. Pues bien, en Japón acaban de recibir la segunda parte de este juego de rol, que tiene el título de «Golden Sun: The Lost Age». La historia continúa donde se quedó al finalizar la primera entrega, con todos los personajes unidos para evitar la destrucción del mundo. Sin embargo, ahora hay nuevos protagonistas, como García y Siva, con habilidades propias que se pueden combinar durante los puzzles y las batallas. Eso sí, a los españoles todavía nos va a tocar esperar hasta la próxima primavera para poder jugarlo.

SIVA es uno de los dos nuevos personajes que aparecen en este juego, cuya primera entrega se ha convertido en el título más vendido del catálogo de GBA.

«THE LOST AGE» no cambiará mucho gráficamente, pero su argumento volverá a ser súper-absorbente.

INTERNET ON LINE

Problemas online con PS2 en USA

Los primeros usuarios online de PS2 en América se encontraron con que un buen porcentaje de consolas (las antiguas) son incompatibles con el adaptador de red. ¿La solución? Sony está trabajando en ello, de forma que cuando llegue a Europa no tendremos problemas.

«FF» en el móvil

Los teléfonos de última generación van a permitir que los japoneses puedan jugar una versión nueva de «Final Fantasy», basado en la serie de TV que se emite allí.

Xbox Live, a punto

Microsoft pondrá en marcha su servicio de juego en red para Xbox el próximo 15 de noviembre en EE.UU., justo el día del primer aniversario de la consola. El kit de conexión costará 50 €, e incluirá el alta por un año, el micrófono y un disco con varias demos.

Primeros títulos online para Xbox

Los primeros juegos de Xbox que se jugarán online serán: «Wolfenstein», «Wahcked!», «Unreal Championship», «Mech Assault», «Ghost Recon», «NFL 2k3», «NBA 2k3» y «NFL Fever 2003».

PS2 refuerza el juego en red en USA

La empresa estadounidense Dwango ha firmado un acuerdo con Sony América para darles soporte técnico y los servidores para el juego en red con PS2. ¡A ver cuándo firman otro para Europa!

Japón ya juega online con GC

Desde el 12 de septiembre se vende allí el módem para GameCube, y desde el 4 de octubre, el adaptador de banda ancha, ambos a 35 €. Además, Sega vende un pack con el módem y «Phantasy Star Online I & II» por 90 €.

WEB DE MODA

http://www.ffmaniacs.com/ffzone/news/vane.shtml



¿Os gustan los vídeos FMV que aparecen en los juegos de«FF»? ¿Y qué tal os parecería ver una divertida imitación hecha por actores españoles reales? La tenéis en este sorprendente e inusual link.

Si no te convence, visita:

- www.turok.com/baby
- www.splintercell.com
- www.iss-online.net



Unas para ti y otras para tu pareja. Unas de tenis y otras de running. Ahora unas y otras después. Las mismas, para ti y para tu amigo. Las mismas, para tener de repuesto...

En cualquier caso

-20%

en el 2º par de zapatillas

Aprovéchate. Si te llevas unas zapatillas de deporte en El Corte Inglés, antes del 6 de octubre, conseguirás un bono-descuento* del 20 % para las siguientes que te compres.
Y recuerda que ya tienes en la Planta de Deportes el catálogo con lo último en zapatería deportiva.



Promoción válida del 14/09/02 al 06/10/02. Bono descuento canjeable hasta el 10/11/02.

01 02 03 04 05 06 07 08

www.elcorteingles.es

El Corte Inglés

zapatería deportiva

El auténtico especialista te da lo último

¿Sabes quién fue el fundador de la empresa japonesa de videojuegos SEGA?

RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE



en voz baja

por javier abad

➔Hola chicos. ¿Pensabais que la modorra veraniega detendría el torrente de rumores? ¡De eso nada! He oído, por ejemplo, que en julio Sony le mostró a un grupo de inversores **un primer modelo de su PS3**. Al parecer, les enseñaron unas alucinantes demos en tiempo real, incluida una de Jin Kazama, de «Tekken», entrenando en un templo oriental. Las "malas lenguas" dicen que la consola usará unos discos de almacenamiento digital llamados Blu-Ray, con capacidad para **13 veces más información que el DVD**. Eso sí, los más optimistas hablan del **año 2005 como fecha de salid**a.

➔¿Que os parecería un«Metal Gear Solid 3» exclusivo de Xbox? Seguro que os suena tan improbable como a mí, pero os cuento el origen del rumor: aparentemente, **la versión de ‹Metal Gear Substance› para Xbox será un pelín distinta a la de PS2**, porque incluirá un avance de «MGS3». Y claro, eso ha hecho que se disparen las especulaciones.

➔Hablando de exclusividad, parece que **Sega se está pensando eso de trabajar para todas las consolas**, y que piensa volver a "ser fiel" a una sólo. ¿Quién se la llevará al huerto?

➔La última habla de Nintendo. Alguien ha filtrado que la Gran N va a lanzar **4 juegos online** el año que viene: **‹Mario Party Online›, ‹GameCube Wars›, ‹Animal Forest Online› y... ¡‹Mario Kart Online›!** Puede ser la bomba de diversión.



ESTE VÍDEO es lo único que se ha visto del nuevo «Mario Kart» para GC. ¿Será online?

PRIMERAS IMÁGENES–NINTENDO

Las dos "F" se van a la "Gran N"

Os mostramos las primeras pantallas de los juegos de «Final Fantasy» que llegarán a las consolas de Nintendo.

Poco a poco, Square va desvelando datos acerca de los nuevos capítulos de «Final Fantasy» que van a aparecer en GC y GBA.

La información del juego de GameCube la cazamos al vuelo, porque apareció casi de refilón en un anuncio de TV japonés. En él se vislumbraron algunas imágenes de un futuro juego llamado «Final Fantasy Crystal Chronicle». El estilo de los gráficos recordaba mucho al de «FFIX», y se vio a un personaje rubio lanzando un ataque mágico en tiempo real a un horrible esqueleto. La fecha de salida prevista para Japón, según sus desarrolladores (el grupo Game Designers) es la primavera de 2003.

Respecto a GBA, ya está en marcha el desarrollo de «FF Tactics Advance», una conversión del clásico que salió hace ya tiempo en PlayStation en Japón, y que llegará a nuestras portátiles –aunque esto no está confirmado al 100%– en marzo del año que viene.



ESTE PERSONAJE es el único que vimos del juego de GameCube. Se parece a Yitán, ¿no?





«FF TACTICS» tendrá unos gráficos de gran calidad, mayor a la de las entregas de 16 bits, pero sin ser poligonales. Esperemos poder jugarlo pronto aquí.



¡Qué flash!

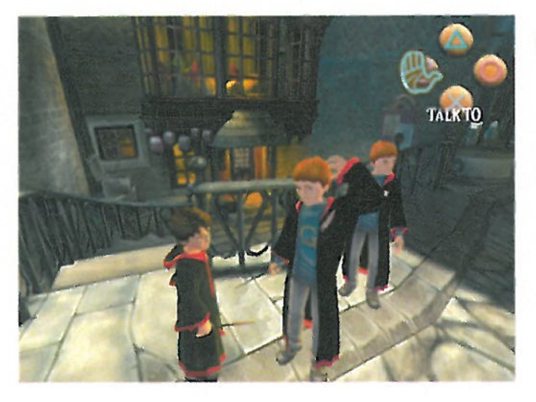
"Los juegos de la competencia nunca han conseguido asustarme, pero cuando juego con ‹Project Zero› tengo la verdadera sensación de que hay espíritus en mi habitación."

Makoto Shibata, director de desarrollo de ‹Project Zero›

PRÓXIMO LANZAMIENTO–TODAS LAS CONSOLAS

La "Pottermanía" ataca de nuevo

«Harry Potter y La Cámara Secreta» llegará en noviembre a todas las consolas con la emoción del libro y de la película.



Coincidiendo con el estreno de su segunda película, Harry Potter volverá a hechizar a todos los consoleros. Y mira que Dobby, de la casa de los elfos, le advirtió que si volvía al colegio Hogwarts ocurriría algo terrible... Pues nada, como este aprendiz de mago es tan chulín, ya va por su segundo año en el castillo. Allí deberá enfrentarse a un oscuro complot, ya que le acusan de haber convertido a sus compañeros en piedra, y vosotros tendréis que ayudarle a salir del entuerto.

El juego llegará en noviembre a todas las consolas, pero cada versión corresponderá a un género distinto: en PS2, GC y Xbox será una aventura de acción, mientras que en GBC será un RPG por turnos, en PSone acción pura y dura, y en GBA una aventura clásica.

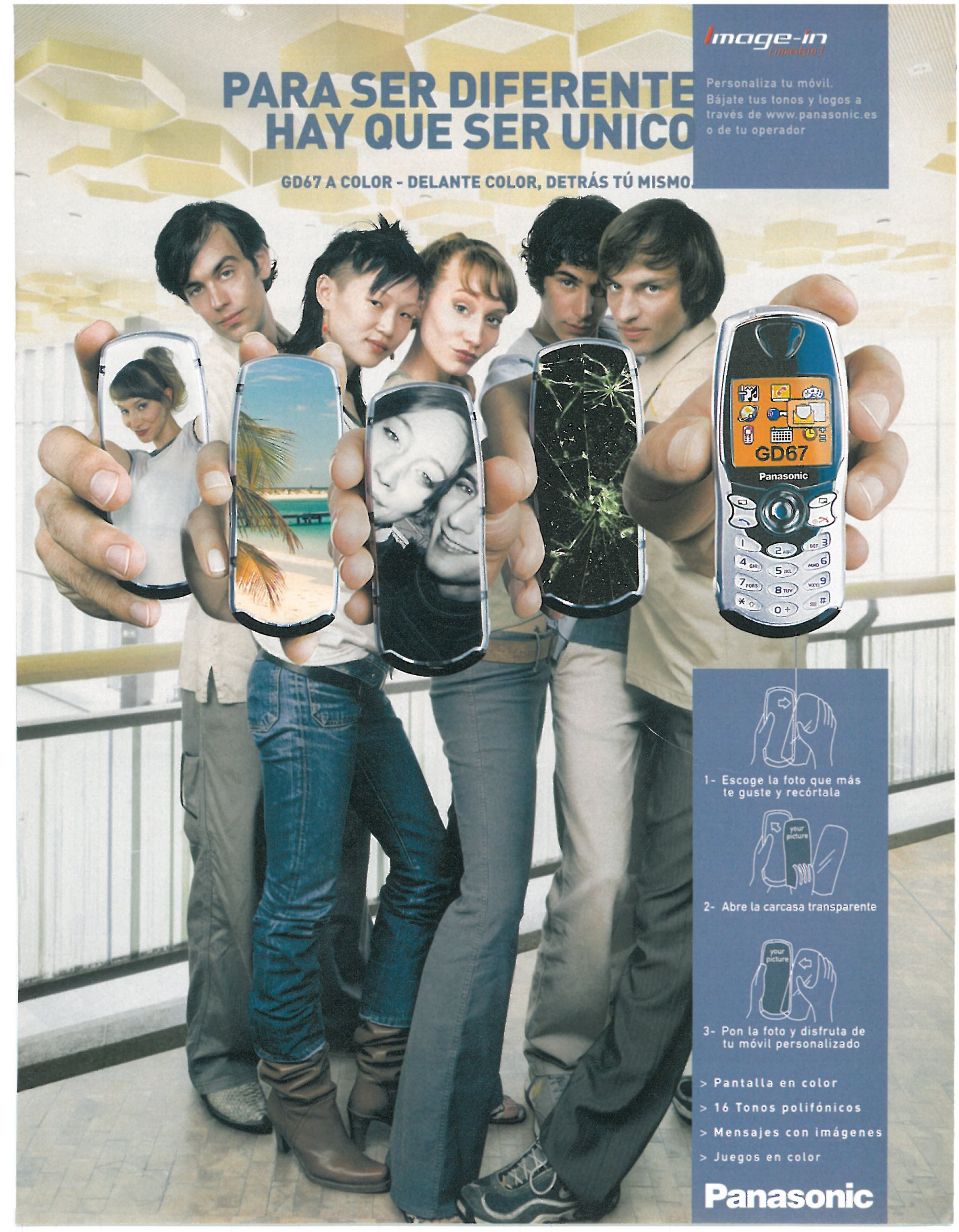


Image-in
[imédʒin]
PARA SER DIFERENTE
HAY QUE SER UNICO
Personaliza tu móvil.
Bájate tus tonos y logos a
través de www.panasonic.es
o de tu operador
GD67 A COLOR - DELANTE COLOR, DETRÁS TÚ MISMO.
GD67
Panasonic
your picture
1- Escoge la foto que más te guste y recórtala
2- Abre la carcasa transparente
3- Pon la foto y disfruta de tu móvil personalizado
> Pantalla en color
> 16 Tonos polifónicos
> Mensajes con imágenes
> Juegos en color
Panasonic

¡Un americano!
Se llamaba David Rosen, y fue a Japón durante la guerra de Corea para llevar las primeras recreativas. Fundó la empresa en el año1951, y en 1965 pasó a llamarse SErvice GAmes.

EN DESARROLLO-JAPÓN

Así será el nuevo "Fútbol Fantasía"

Ya conocemos más detalles del del primer juego de fútbol creado por los padres de «Final Fantasy».

No sólo nos hemos hecho con las primeras imágenes de este juego de PS2, sino que además hemos descubierto que, haciendo honor a su curioso nombre, «World Fantasista» será un simulador de fútbol muy especial. Sabemos que tendrá un apartado técnico muy realista, con unas animaciones especialmente cuidadas (basta con recordar cualquier vídeo de «Final Fantasy» para convencerse), y un control sencillo. Sin embargo, Square ha optado por no adquirir todas las licencias reales, sino más bien incluir todo tipo de jugadores de un total de 35 países, como el paraguayo José Luis Chilavert (alias "Michelín") o el nigeriano Patrick Mbomá, y nada menos que 36 jugadores de la liga japonesa. Aún no se sabe cuándo llegará a España.



◀ «WORLD FANTASISTA» presenta unos gráficos así de prometedores, y va a destacar por la sencillez de su sistema de control.

EN DESARROLLO-XBOX

Yo para ser feliz quiero un... Lamborghini, por ejemplo

La consola de Microsoft va a recibir un simulador de velocidad dedicado a la mítica marca italiana.



LOS 25 LAMBORGHINI seleccionables serán modelos verdaderos de todas las épocas.



EL MODO MULTIJUGADOR a 4 será uno de los grandes atractivos de este juego de velocidad.

Si lo vuestro son la velocidad, los coches de lujo y los "coqueteos" con la alta sociedad, pero no tenéis un duro (o euro, mejor dicho), vuestro único consuelo es esperar a que llegue «Lamborghini» a Xbox. Y es que este juego nos invitará a formar parte del "Lamborghini Millonaires Club", una organización que monta carreras con coches de la marca por todo el mundo.

Al volante de nuestro bólido, podremos competir en campeonatos localizados en parajes a cual más exótico, y con la pasta que ganemos con nuestras victorias podremos comprar nuevos Lamborghini (habrá un total de 25 diferentes), y crear así nuestro propio garaje de lujo. Por cierto, que sepáis que otro de los grandes atractivos del juego va a ser la posibilidad de enfrentarnos a tres colegas en un modo multijugador con la pantalla partida.

Si ya estáis deseando echarle el guante, no es necesario que os paséis por ningún concesionario oficial. Esperad simplemente al próximo mes de diciembre para comprároslo.

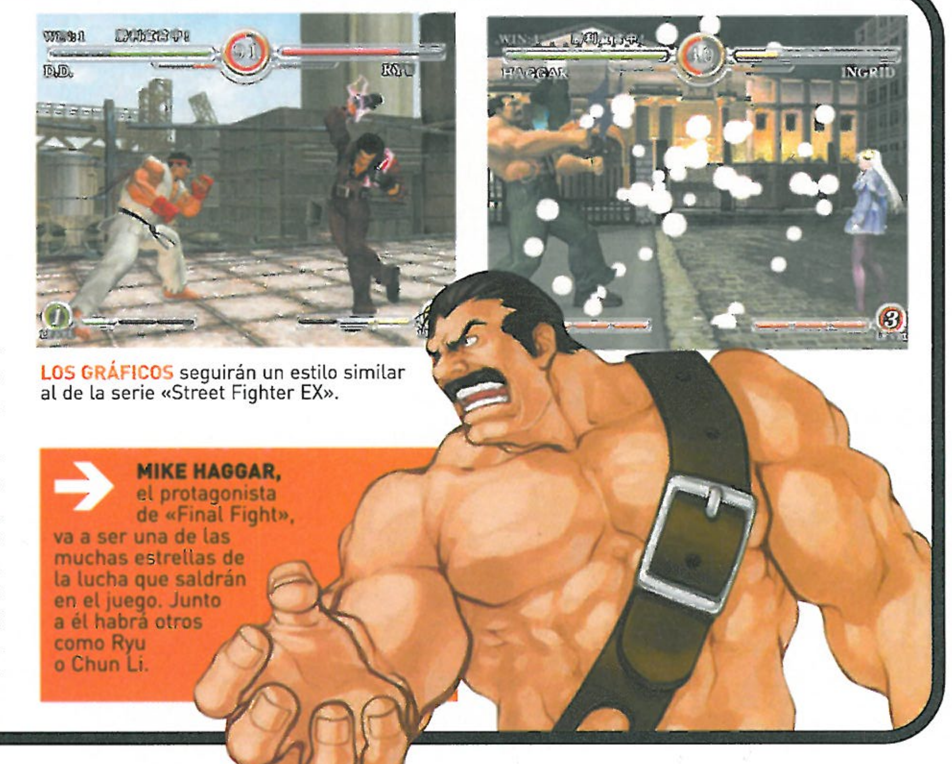
PRIMERAS IMÁGENES-PS2

¡Aquí se peleará hasta el gato!

Los luchadores más famosos de Capcom se reunirán en un nuevo juego de lucha poligonal.

«Capcom Fighters All Stars» es el nombre de un nuevo juego de lucha 3D de Capcom, que debutará próximamente en los salones recreativos "corriendo" en la placa System 246, y más adelante se convertirá a PS2.

Como su nombre indica, en estos combates participarán personajes de juegos de la compañía nipona tan conocidos como «Street Fighter» (Ryu, Chun Li...), «Final Fight» (Mike Haggar) o «Rival Schools», aunque también nos encontraremos algunos totalmente nuevos. Por las primeras pantallas que hemos visto, parece que este juego tendrá un sistema similar al de «Capcom Vs SNK», en el que cada luchador tiene una barra de daño, una barra de protección y otra súper barra de tres niveles. ¡Ya estamos deseando echarle el guante!



LOS GRÁFICOS seguirán un estilo similar al de la serie «Street Fighter EX».

MIKE HAGGAR, el protagonista de «Final Fight», va a ser una de las muchas estrellas de la lucha que saldrán en el juego. Junto a él habrá otros como Ryu o Chun Li.

ANUNCIO-JAPÓN

Grandes juegos... ¡y mejores regalos!

En Japón van a poder disfrutar de las ediciones especiales de «Shenmue II» (Xbox) y «Final Fantasy XI» (PS2).

La moda de hacer ediciones especiales en DVD ha llegado también a los videojuegos. Square, por ejemplo, ha anunciado que lanzará en Japón una edición limitada de «FFXI», que incluirá diferentes diseños del dibujante Yoshitaka Amano, incluyendo cuatro escudos realizados... "a-mano" (risas, por favor). Costará unos 7.800 yenes, que al cambio son unos 70 €. Mientras, Sega tiene casi a punto su versión de «Shenmue II» para Xbox, que incluirá un DVD extra titulado "Shenmue: The Movie", con todos los vídeos FMV del juego. Esta película llegó incluso a estrenarse en los cines japoneses, y cuenta la historia del primer «Shenmue», cuando Ryo Hazuki comienza la búsqueda del asesino de su padre. «Shenmue II» está previsto para noviembre.



«FFXI» puede comprarse ahora en Japón decorado con estos preciosos dibujos del diseñador de la saga.



«SHENMUE 2» saldrá en Xbox junto con un vídeo explicativo de su argumento.

CONVERSIONES-GAME BOY ADVANCE

Una portátil deportiva

Dos de los juegos de deportes más prestigiosos de Sega van a llegar muy pronto a la portátil de Nintendo.



«SEGA RALLY» nos traerá toda la emoción de este fantástico arcade.



«VIRTUA TENNIS» aspira a ser el rey del tenis también en la portátil.

Ya os lo habíamos soplado en algún mes anterior, pero ahora por fin tenemos pantallas de los que, desde ahora, van a ser los dos juegos de deportes más esperados en Game Boy Advance: «Sega Rally» y «Virtua Tennis», de Sega.

Obviamente, ninguna de las dos conversiones serán idénticas a sus "hermanos mayores" de Dreamcast, ya que no serán totalmente poligonales, pero en cuanto a jugabilidad, podéis estar seguros de que estarán a la altura. Ambos admitirán hasta cuatro jugadores simultáneos gracias al cable link, y se prevé que estén en la calle a finales de este año o principios del siguiente.

LANZAMIENTOS OCTUBRE

	7 OCT	14 OCT	21 OCT	28 OCT
NINJA ASSAULT - PS2 (Disparos)	■			
ONIMUSHA 2 - PS2 (Aventura de acción)	■			
PÁNICO NUCLEAR - PS2 (Shoot'em up)	■			
RIDING SPIRITS - PS2 (Velocidad)	■			
SHOX - PS2 (Velocidad)	■			
TAZ WANTED - PS2 (Plataformas)	■			
FORMULA 1 2002 - PS2 (Velocidad)		■		
BURNOUT 2 - PS2 (Velocidad)			■	
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 - PS2 (Velocidad)			■	
TERMINATOR - PS2 (Acción)				■
SOCCER SLAM - PS2 (Fútbol)				■
TAZ WANTED - XBOX (Plataformas)	■			
BARBARIAN - XBOX (Beat'em up)		■		
SOCCER SLAM - XBOX (Fútbol)		■		
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 - XBOX (Velocidad)			■	
BEACH SPIKERS - GC (Deportivo)	■			
SUPER MARIO SUNSHINE - GC (Plataformas)	■			
TAZ WANTED - GC (Plataformas)	■			
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 - GC (Velocidad)			■	
SOCCER SLAM - GC (Fútbol)				■
COLIN MCRAE 2.0 - GBA (Velocidad)	■			
DRAGON BALL Z: LEGACY OF GOKU - GBA (Rol)	■			
DRIVER 2 - GBA (Acción)	■			
PÁNICO NUCLEAR - GBA (Acción)	■			
YOSHI'S ISLAND - GBA (Plataformas)		■		
SSX TRICKY - GBA (Deportivo)			■	
GAME & WATCH GALLERY ADVANCE - GBA (Varios)				■
FIREBUGS - PSONE (Velocidad)		■		

NOTA: Esta lista recoge los juegos más importantes que saldrán a la venta durante este mes. No todos aparecen analizados en este número, ya que los cambios de fechas de las distribuidoras y los retrasos en la llegada de las versiones finales con las que analizamos los juegos pueden hacer que hayan sido comentados en números anteriores o bien sean analizados en el número siguiente.

PROMOCIÓN-GRAN BRETAÑA

Hola, me llamo Turok

Cinco personas han cambiado legalmente su nombre por el de Turok como parte de una promoción organizada por Acclaim.



ESTAS CINCO PERSONAS se van a llamar Turok durante todo un año.

¿Quién puede estar tan loco como para querer llamarse como el protagonista de un videojuego? Vale, pues aparte de vuestro hermano pequeño, hay cinco ingleses que también deben estarlo, porque han accedido a cambiarse sus nombres por el de "Turok", como parte de una promoción de Acclaim. Estas cinco personas (desde un dentista hasta una ama de casa) han aceptado convertirse en "anuncios vivientes" a cambio de 500 libras, una Xbox, y cómo no, una copia del nuevo «Turok Evolution». Lo más curioso es que, para ser uno de los cinco afortunados -o desafortunados, según se mire-, ha habido auténticas bofetadas. Mira por dónde, los japoneses no son los únicos raritos...


PlayStation.2
ATARI
REFLECTIONS
CHAPMAN
"Afrontémoslo. ¿Quién quiere salir con un hombre que conduce con las cuatro ruedas sobre la carretera?"
"A PARTIR DE AHORA TENDRÁS QUE HACER ALGO MÁS QUE CONDUCIR"
STUNTMAN
DE LOS CREADORES DE LA SAGA DRIVER
PlayStation.2
STUNTMAN
ENCUENTRA MÁS INFORMACIÓN EN
WWW.STUNTMAN-GAME.COM
Stuntman™. Atari Interactive Inc. 2001. All rights reserved. © copyright 2001 Infogrames. Created and developed by Reflections Interactive limited, an Infogrames studio. Published and distributed by Infogrames™. Reflections™, the Reflections logo and the Stuntman logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN



Mario vuelve a la acción

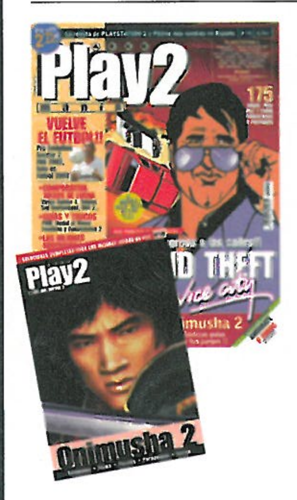
Análisis: El número de octubre de Nintendo Acción incluye un comentario muy detallado de «Super Mario Sunshine», el debut del fontanero en GC. Además, «F-1 2002» y «Driver 2» (GBA).

Avances: Lo último en carreras, con «Pro-Rally» o «Rally Fusion», y «Turok Evolution».

Guía completa: Si sois fans de los Pikmin, no os podéis perder la guía completa de juego, con mapas claritos y los mejores consejos.

Revista Pokémon: Reportaje de los nuevos Pokémon Rubí y Zafiro de Game Boy Advance.

→ PLAYMANÍA



La mafia llega a PlayManía

Reportaje: El reportaje principal del número 45 de PlayManía está dedicado al alucinante «GTA Vice City». Si os gusta el fútbol, también podéis encontrar un adelanto de «FIFA 2003», «Esto es Fútbol 2003» y «Pro Evolution 2».

Comparativa: Los grandes juegos de lucha: «Virtua Fighter 4», «Tekken 4», «DOA 2»...

Guía especial: PlayManía os ofrece una exclusiva guía de «Onimusha 2», para que la guardéis en la caja del juego. Además, guías de «Medal of Honor», «Prisoner of War» y «Commandos 2».

→ MICROMANÍA



La acción explota de nuevo

Age of Mythology: Todo lo que debéis saber sobre el juego llamado a suceder a una de las obras maestras de la estrategia, «Age of Kings».

Command &Conquer: Generals: Toda la información y las primeras imágenes sobre el próximo bombazo de Westwood.

Battlefield 1942: Riguroso y extenso análisis de uno de los pesos pesados de la temporada.

Demos: Dos CDs de regalo con demos, extras, actualizaciones y utilidades. ¡Por sólo 3,95 €!

→ COMPUTER HOY JUEGOS



Pánico Nuclear: acción de película

Test: Repaso al juego basado en el éxito cinematográfico «Pánico Nuclear». Además, «Crazy Taxi», «Zoo Tycoon» y «Operation Flashpoint».

Comparativa: Xbox protagoniza la comparativa especial, con sus mejores juegos comentados.

Hardware: Los 6 modelos de tarjetas gráficas más avanzados, con los resultados más fiables y precisos del mercado.

Juego de regalo: El apasionante «Edgar Torronteras' eXtreme Biker». ¡Y todo por 2,99 €!

→ PLAYMANÍA GT



PlayManía GT pega fuerte

Todos los golpes de «Tekken 4»: Una guía con los golpes y ataques especiales del que para muchos es el mejor juego de lucha de la historia.

Velocidad y deportes extremos: Guías completas para juegos como el genial «V-Rally 3» o el espectacular «Aggressive Inline».

Los mejores trucos: Las secciones habituales os ofrecen desde un consultorio, a una selección de más de 500 trucos de PS2, y mini-guías para guardar en la caja de los juegos de títulos como «GT Concept» o «Virtua Fighter 4».

→ PC MANÍA



Construye tu centro de comunicaciones

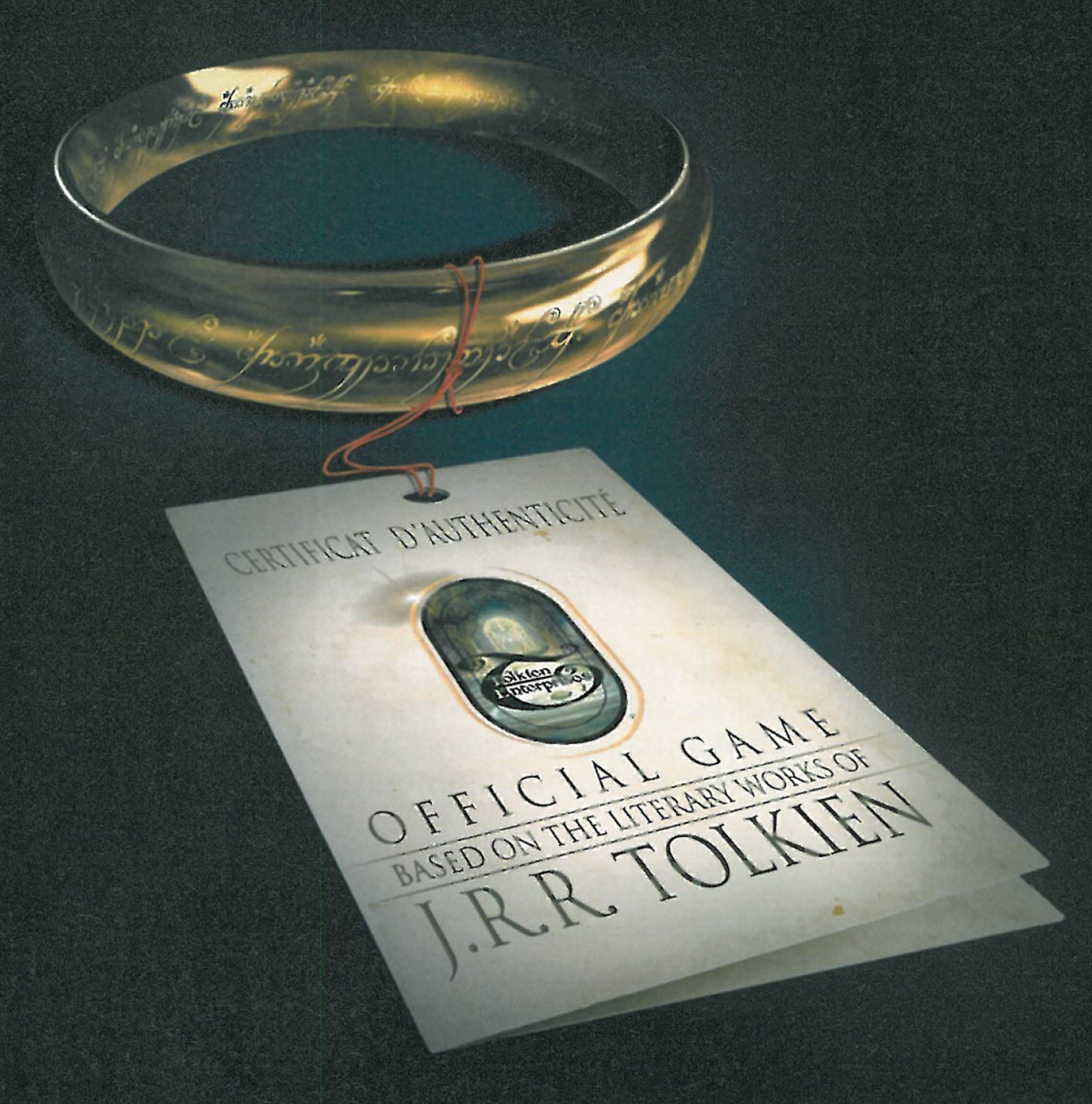
Informe: Las conexiones ADSL a Internet permiten crear un sistema integral de comunicación, con el PC como clave. Además, en este número de PC Manía también os cuentan cómo configurar cuentas de correo electrónico y cómo acabar con los molestos sniffers de Internet.

Comparativas: Hardware (portátiles), software (herramientas para el disco duro) e Internet (proveedores de shareware y freeware)

Aplicación de regalo: "MAGIX Music &Video playR". Todo, por sólo 4,75€.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

LA COMUNIDAD DEL ANILLO



TOTALMENTE en CASTELLANO









PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE







WWW.LOTR.COM

VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es

■ VELOCIDAD ■ AMUSEMENT VISION ■ Lanzamiento en Japón Otoño 2002 ■ Lanzamiento en España 2003



aquí Tokio

por christophe kagotani



Saludos amigos. No, la foto no significa que me vaya al ejército. Es que acaban de traerme a casa «Tekki» (Xbox), el simulador de mechas que está de moda aquí, y viene en esta caja (¡pesa 9 Kg!) porque incluye un espectacular joystick. Antes de "viciarme" con él, os quiero presentar **las últimas versiones de dos juegos clásicos de Nintendo y Sega: el esperado «F-Zero» de GameCube y «Virtua Cop Re-birth», la reaparición del arcade de disparos en PS2.**

Pero antes las noticias. Mis contactos en Tecmo me han revelado que **«Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball»**, el "abrasador" juego de voleibol protagonizado por los bombones de «Dead or Alive», **iba a ser una demo en la que se podría mover una CG en tiempo real,** aunque al final el proyecto se desechó porque no era muy entretenido. Después, alguien tuvo la genial idea de convertirlo en juego.

Más cosas. Microsoft ha comenzado aquí el periodo de pruebas de **su nuevo servicio online, Xbox Live, el pasado 9 de septiembre.** Los nipones que prueben la beta tienen que pagar un "módico" precio (unos 60 euros), pero a cambio estarán ya dados de alta para cuando el servicio se ponga en marcha.

Entre visitas a una compañía y otra, **me pasé por la fiesta** (sigue) ▶▶



ESTAS CARRERAS FUTURISTAS van a ponernos al mando de unas naves que recorrerán a una velocidad de vértigo enormes circuitos llenos de saltos, curvas y loopings.

VELOCIDAD TERMINAL

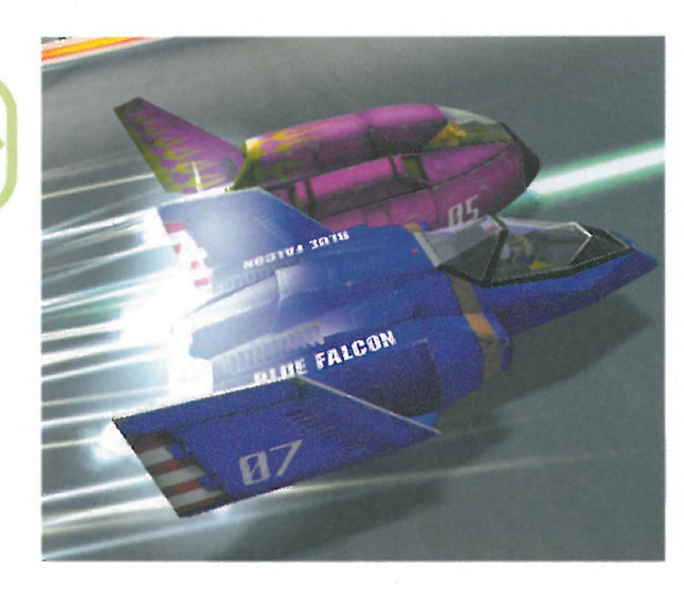
F-ZERO GC

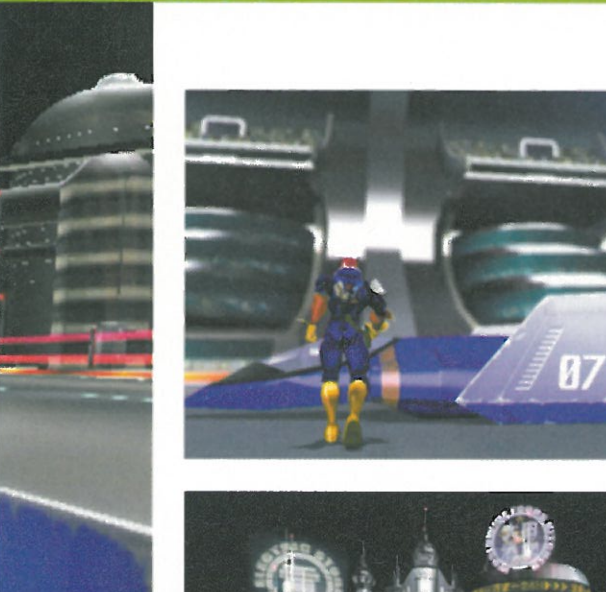
Desde que me enteré de que se estaba preparando una versión del genial «F-Zero» para GameCube, he estado "dando la brasa" en Amusement Vision para poder verlo. Finalmente, el propio Toshihiro Nagoshi, encargado del proyecto, me lo ha enseñado.

LAS CARRERAS

Fieles al pasado de la serie

LA ESENCIA DE LA SAGA «F-ZERO» podría resumirse en "correr a una velocidad supersónica por circuitos enrevesados a bordo de vehículos futuristas". Lo cierto es que este planteamiento no cambiará mucho en la nueva versión, exceptuando determinados aspectos: en esta ocasión el número de naves se elevará hasta 28, y además los circuitos tendrán una extensión mucho mayor. No sé que pensaréis, pero a mí me parece perfecto que se vaya a mantener intacto el espíritu de la serie.

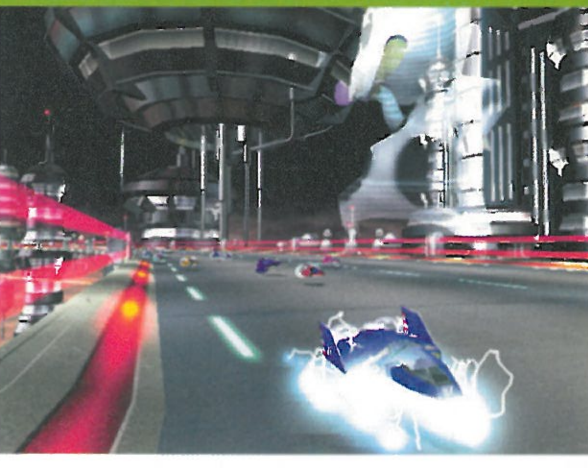


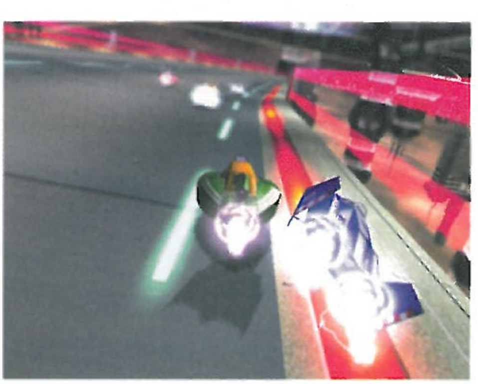


LOS GRÁFICOS

Mucha calidad... a toda velocidad

LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD QUE SENTIREMOS durante las carreras será altísima. Los desarrolladores me han dicho que el juego se moverá a 60 fps en todo momento... vamos, "a toda leche". Pero lo mejor de todo es que esta velocidad no se está logrando a base de recortes en los gráficos, así que en cada partida vamos a poder disfrutar de cantidad de efectos visuales, como el humo de las naves o las transparencias de las cabinas, así como de unos circuitos muy dinámicos y llenos de edificios y detalles. ¡Y todo esto con un mogollón de vehículos moviéndose a la vez por la pantalla!





«ESTAS CARRERAS MANTENDRÁN LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD QUE HA CARACTERIZADO A LA SERIE, PERO CON GRÁFICOS DE NUEVA GENERACIÓN»

EL ESTILO DE PILOTAJE

Con sabor a salón recreativo

HABRÁ DOS VERSIONES DEL JUEGO, una desarrollada para GameCube y otra pensada para la nueva placa Triforce de las máquinas recreativas, y será posible intercambiar información entre ambas utilizando la tarjeta de memoria de la consola. Esta relación directa del juego con los salones recreativos, unida a la amplia experiencia de los programadores de Sega en esas lides, le van a dar al control un toque más arcade que en sus predecesores, algo que se plasmará en los disparos, saltos, giros y adelantamientos.



CON 28 VEHÍCULOS simultáneamente en pantalla, tendremos que demostrar toda nuestra habilidad como pilotos, porque si no quedaremos relegados a la cola del largo pelotón.

TOSHIHIRO NAGOSHI

EL "JEFAZO" DE AMUSEMENT VISION

Aquí donde le veis, este tío es la cabeza pensante de Amusement Vision, uno de los muchos grupos de trabajo con los que cuenta Sega para el desarrollo de juegos. Ellos son responsables, entre otros, de títulos como «Daytona USA» o «Virtua Striker 3», y ahora trabajan bajo la supervisión de Nintendo para poner a punto esta nueva versión de un clásico como «F-Zero».

DISPAROS ■ SEGA ■ Lanzamiento en Japón **Ya disponible** ■ Lanzamiento en España **Sin confirmar**





de presentación del nuevo juego de Batman, «Dark Tomorrow», que salió el 11 de septiembre (¡vaya día eligieron!) en las tres consolas de 128 bits. El juego tiene una pinta genial, sobre todo por los más de 50 minutos de secuencias animadas que aparecen entre fase y fase, aunque azafatas como las que veis en la foto de aquí arriba le restaron algo de protagonismo.

→Volviendo al tema online, **Sony tiene a punto un nuevo juego de combate a través de internet, que se llamará «Blue Squad».** En él se enfrentarán dos equipos de 4 soldados cada uno, y utilizarán todo tipo de armas para barrer la superficie del planeta Marte.

→Lo que todavía no está muy claro es si estos juegos serán tan entretenidos como promete serlo **el próximo «Bomberman Online» (PS2, GC y Xbox).** Hudson ya ha comenzado a realizar las pruebas de los servidores, y los primeros resultados han sido alentadores.

→Y ya para despedirme, os dejo con una filtración interesante que me acaba de llegar: parece que siguiendo los pasos de Bandai, que ha lanzado una versión mejorada de su consola portátil llamada Wonderswan Crystal, **Nintendo sacará una nueva versión de su Game Boy Advance a finales de año.** Las mejoras de la nueva consola serán una nueva pantalla más visible y un control de contraste manual. ¡A ver si os lo puedo confirmar dentro de un mes!



ÉSTE ES EL TRÍO DE POLICÍAS que protagoniza los dos juegos que incluye «VC: Re-birth». La vista subjetiva hace que nos metamos de lleno en su piel.

DISPAROS DE AYER Y HOY

VIRTUA COP: RE-BIRTH

Las consolas de nueva generación siguen "tirando" del catálogo más clásico de Sega. A los polis de «Virtua Cop» les habían dado la jubilación anticipada, pero ahora han vuelto a ponerse de moda gracias a un pack que reúne sus dos juegos anteriores.

EL PLANTEAMIENTO

Un título para valientes con un par... de pistolas

LAS DOS ENTREGAS ORIGINALES de «Virtua Cop» eran recreativas pensadas para jugar con pistola, y más tarde se hicieron conversiones para Saturn y Dreamcast. En los dos capítulos nos metíamos en la piel de un poli que se encargaba de los malos a tiro limpio desde una vista subjetiva. Ahora, Sega ha relanzado la saga en PS2 con un pack que incluye ambos juegos, y así nos prepara para el futuro «Virtua Cop 3».



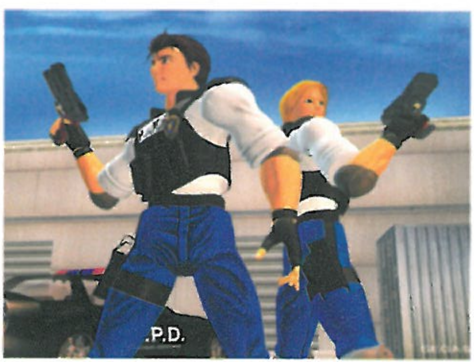


LAS NOVEDADES

Se cuentan con los dedos

EL ASPECTO GENERAL DEL JUEGO ha sido retocado a partir de las versiones que salieron en su día para Saturn, de forma que ahora nos ofrece mejores gráficos y unas animaciones bastantes más curradas. Sin embargo, a la hora de jugar las novedades son prácticamente nulas en el modo principal, lo cual resulta algo decepcionante. Lo que sí se ha añadido es un modo Galería, en el que podemos ver hasta 48 ilustraciones que vamos recogiendo durante la partida, más minijuegos para el modo entrenamiento y una opción multijugador incluida también dentro de este modo.





LOS DISPAROS

Con pistola o con Dual Shock

EL SISTEMA DE JUEGO GIRA EN TORNO A LOS DISPAROS, así que a nadie le debe extrañar que «Virtua Cop: Re-Birth» sea compatible con la GunCon 2 de Namco, la pistola oficial de PS2. Eso sí, últimamente se están descubriendo problemas de incompatibilidad entre dicho periférico y algunos equipos de televisión, como los modernos (y algo caros) televisores de plasma que aquí se han puesto de moda desde el pasado Mundial de fútbol. A los que los sufren todavía les queda la opción de jugar utilizando el Dual Shock 2.

« LOS DOS JUEGOS DE DISPAROS QUE SE HICIERON FAMOSOS EN SALONES ARCADE HAN SIDO ACTUALIZADOS Y REUNIDOS EN UN MISMO DISCO »



NUESTRA MISIÓN ES SIMPLE: disparar a todos los malos. El movimiento es automático, así que nuestra única preocupación es afinar la puntería.

YU SUZUKI

EL PROGRAMADOR ESTRELLA DE SEGA

Uno de los grandes genios de los videojuegos, "padre" de éxitos de la talla de «OutRun», «Space Harrier», «Shenmue», «Ferrari 355» o la genial saga de lucha «Virtua Fighter», es también el creador de «Virtua Cop». Al frente de AM2, uno de los mejores grupos de programación de Sega, Suzuki lleva ya casi 20 años haciéndonos pasar inolvidables ratos de diversión.







SHOOTERS DEL FUTURO:


RED FACTION 2 - PS2



METROID PRIME - GC


HALO 2 - XBOX

LOS JUEGOS DE ACCIÓN SUBJETIVA ARRASARÁN EN LAS CONSOLAS



DE LOS DISPAROS

Si hay algún género capaz de subirnos la adrenalina a tope es el de los shoot´em up subjetivos: acción sin descanso, disparos, decenas de enemigos... Pues bien, las consolas van a recibir en los próximos meses una avalancha de juegos de este tipo, con una calidad inimaginable hasta ahora. Pasad la página y alucinad con todos ellos.

LO QUE DEBÉIS SABER SOBRE ELLOS

- Cuándo salen: **Desde noviembre de 2002 hasta finales de 2003.**
- Formatos para los que salen: **Xbox, GameCube y PS2.**
- Los de Xbox: **Ofrecerán opciones de juego online.**
- Los de GameCube: **Provienen de sagas cuyos inicios se remontan a las consolas de 8, 16 y 32 bits.**
- Los de PS2: **Explorarán nuevos conceptos jugables.**



HALO 2

El Jefe Maestro entrará en la era del juego online

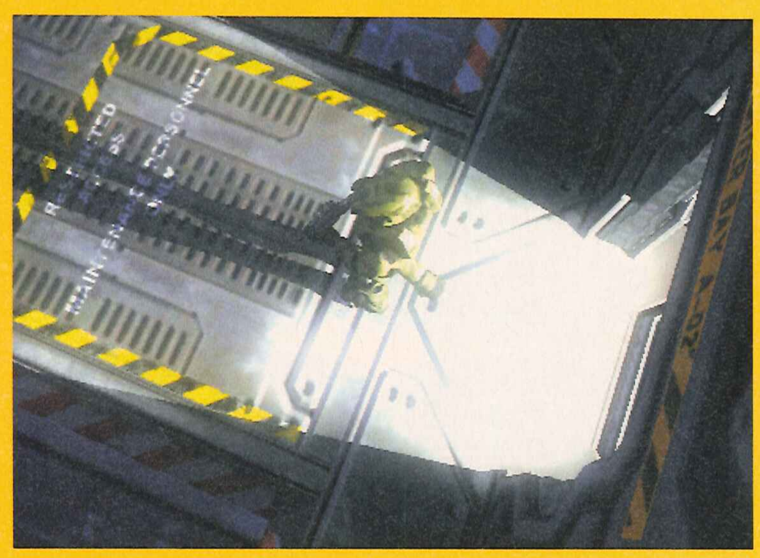
DATOS BÁSICOS

compañía: **Bungie** lanzamiento: **Noviembre 2003**

1 DE DÓNDE PROCEDE: Es la segunda parte del juego más importante hasta ahora en todo el catálogo de Xbox, y uno de los shoot'em up más elaborados e impresionantes técnicamente de la historia.

2 A QUIÉN ENCARNAREMOS: Tomaremos el papel de un súper-soldado modificado genéticamente, que tiene a su disposición una armadura ultramoderna y con inteligencia propia que le ayuda en el combate.

3 CONTRA QUIÉN DISPARAREMOS: Nos enfrentaremos a dos horribles razas alienígenas aliadas llamadas El Pacto -las del primer «Halo»- que ahora vienen a la Tierra con el único propósito de destruirla.



LOS DISPAROS serán los protagonistas indiscutibles del juego, pero «Halo 2» volverá a hacer gala de una gran profundidad y variedad en su desarrollo.

Si la calidad del primer «Halo» os pareció insuperable, idos preparando para «Halo 2», porque puede ser la bomba. La acción va a ser mucho más intensa, pues se va a aumentar el número de enemigos, y también se quieren potenciar la lucha en equipo -junto a un grupo de marines-, la integración entre escenarios interiores y exteriores, y las zonas en que pilotamos vehículos (un jeep y un quad). Nuestro arsenal será más destructivo que nunca, y el apartado técnico mejorará sustancialmente –por difícil que parezca-, gracias a un revolucionario "sistema de iluminación dinámico global". Sin embargo, la mayor novedad serán... ¡las partidas online!, por medio del servicio Xbox Live que Microsoft tiene pensado poner en marcha la primavera del año que viene.

Hablando sobre ello, Jaime Griesemer, Jefe de Diseño de «Halo 2», nos comentó que pretendían "imitar la experiencia de jugar como cuando tienes a tu compañero en la silla de al lado". Su intención es conseguir un contacto muy cercano entre los usuarios, y gracias al sistema de charla mediante micrófono en tiempo real de Xbox Live, esto podrá convertirse en realidad.

ESTOS SERÁN SUS PRINCIPALES RIVALES

Unreal Championship

compañía: **Digital Extremes**
lanzamiento: **Diciembre**

1 DIRECTAMENTE DESDE PC: Será una conversión del juego que está arrasando en ordenadores, pero con más movimientos, nuevos power-up y jugosas opciones ocultas.

2 MODOS Y OPCIONES: Habrá 25 personajes para participar en el multijugador, el rey del juego. También podremos manejar algunos vehículos.

3 TAMBIÉN TENDRÁ JUEGO ONLINE: A través de Xbox Live, se podrá jugar por Internet junto a un máximo de 16 usuarios, en alucinantes combates de todos contra todos, y con la posibilidad de utilizar también bots (o lo que es lo mismo, rivales controlados por la máquina).



UNREAL CHAMPIONSHIP destacará por la espectacular ambientación de sus escenarios, que resultarán ideales para jugar partidas por Internet a través de Xbox Live.





ESTAS IMÁGENES son las primeras que se enseñan del nuevo «Halo». Los programadores aseguran que en el juego tendrán la misma calidad.



LA ILUMINACIÓN GLOBAL creará un mundo de efectos y sombras en tiempo real que promete ser insuperable.



LOS ALIENS VUELVEN, y esta vez van a atacar a la Tierra directamente.El Jefe Maestro será quien se lo impida.

Doom III

- compañía: **Id Software**
- lanzamiento: **2003**

1 LA TERCERA PARTE DE UNA SAGA MÍTICA: El padre de los shoot'em up vuelve a enfrentar a un marine con un montón de aliens, pero esta vez estará más enfocado a hacernos pasar auténtico miedo. ¿Más aún?

2 UN CONCEPTO DE JUEGO CON GARANTÍAS: Habrá acción a raudales, aderezada con un argumento muy elaborado -algo raro en el género-, un gigantesco escenario sin fases separadas y algún que otro puzzle.

3 UN PASO ADELANTE EN LA TÉCNICA: El apartado gráfico va a ser otro de los puntos fuertes del juego, gracias a la impresionante calidad -muy cercana a la de los vídeos FMV- de los personajes, sus detalladas animaciones y la ausencia total de defectos gráficos, como ralentizaciones o el tan temido "clipping".



DOOM III tendrá una ambientación tan asfixiante como en sus antiguas entregas, pero los enemigos nos harán pasar tanto miedo como en una aventura de terror.

SHOOTERS PARA XBOX, PS2 Y GC

TimeSplitters 2

- compañía: **Eidos**
- lanzamiento: **Octubre**

La segunda parte del primer shooter que salió en PS2 traerá una calidad técnica muy mejorada, un nuevo sistema de control y todo el atractivo de un multijugador repleto de opciones. Tiene condiciones para ser uno de los juegos del año.



UN GRUPO DE MARINES ESPACIALES debe viajar en el tiempo para enfrentarse a unos aliens que quieren acabar con la humanidad.



EL MODO PRINCIPAL nos permitirá jugar, solos o en modo cooperativo, con los más de 80 personajes disponibles en el juego.



EL MULTIJUGADOR contará con más de 15 modos, una gran fiesta para 4 jugadores... ¡o más si conectáis hasta 8 PS2 entre sí!



LOS GRÁFICOS mantendrán el sentido del humor que ya vimos en la primera parte, un estilo muy poco habitual en el género.



METROID PRIME

El regreso a las consolas de una chica "de armas tomar"

DATOS BÁSICOS

- compañía: **Nintendo**
- lanzamiento: **Diciembre 2003**

1 **DE DÓNDE PROCEDE:** De una famosa saga de juegos de disparos del mismo nombre, en la que nos desplazábamos lateralmente, y que arrasó con varias entregas en Nintendo y Super Nintendo.

2 **A QUIÉN ENCARNAREMOS:** A una heroína -que es como un héroe, pero en femenino, lo decimos para los que no estéis acostumbrados- que se llama Samus Aran, al estilo de la Teniente Ripley en "Alien".

3 **CONTRA QUIÉN DISPARAREMOS:** Contra un enorme ejército de piratas espaciales que vendrán de una galaxia lejana. La acción transcurrirá dentro de Tallon IV, un inhóspito y hostil planeta.



EL MODERNO ARMAMENTO que tendremos a nuestra disposición, con armas conocidas como los Wave Beam y Freeze Beam, será realmente contundente.

Una de las primeras heroínas de los videojuegos, Samus Aran, vuelve a la carga después de detener a los piratas espaciales en el planeta Zebes, con Mother Brain a la cabeza, allá por el año 1986. En esta ocasión, los piratas espaciales están realizando unas actividades sospechosas en el planeta Tallon IV, y seremos nosotros los que encarnaremos a Samus en su incursión a través de ese planeta para detenerlos.

Lo mejor de todo es que lo haremos a través de unos vastos escenarios usando una vista en primera persona, con numerosos poderes de combate, escaneo, visores y habilidades que se van a poder aumentar y potenciar a base de encontrar y activar nuevos trajes y armaduras.

Por supuesto, el número de armas disponibles será enorme, y entre ellas encontraremos algunas conocidas desde los comienzos de la saga, y otras nuevas aún más efectivas, que llenarán toda la pantalla de efectos gráficos impresionantes.

ESTOS SERÁN SUS PRINCIPALES RIVALES

Medal of Honor: Frontline

- compañía: **Electronic Arts**
- lanzamiento: **Diciembre**

1 **UNA AMBIENTACIÓN CUIDADÍSIMA:** Gracias a sus excepcionales gráficos ambientados en la II Guerra Mundial, en más de un momento creeréis estar en medio de la película "Salvar al Soldado Ryan".

2 **MISIONES MUY VARIADAS:** No siempre habrá que correr y disparar, sino también infiltrarse en algún enclave enemigo, disparar con una ametralladora en un camión... y hasta desembarcar en Normandía.

3 **HABRÁ MODO MULTIJUGADOR:** La versión que ha salido en PlayStation 2 no lo tiene, pero ésta sí. En principio no habrá modo cooperativo, sino que se tratará de diferentes combates de todos contra otros.

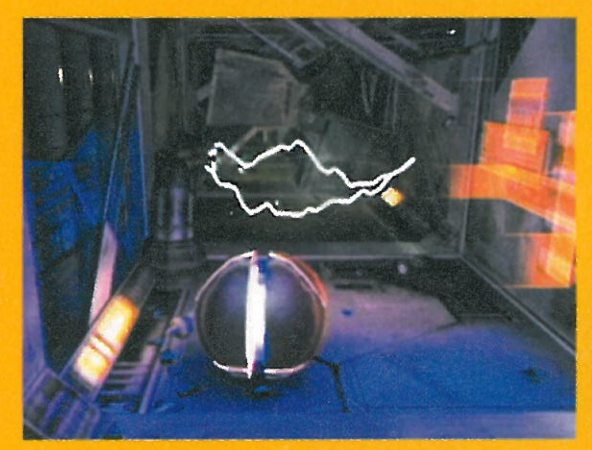


MEDAL OF HONOR ha sido uno de los juegos del año en PS2, y muy pronto aterrizará en la consola de Nintendo. Por cierto, también va a llegar otra versión para Xbox.





UNA NUEVA RAZA ALIENÍGENA de piratas espaciales está organizando "algo raro" dentro del planeta Tallon IV, y Samus Aran tendrá que hacerles frente.



SAMUS podrá convertirse en una "bola", y eso le dará habilidades especiales útiles para avanzar en el juego.



EL ASPECTO DE LA PROTAGONISTA será mucho más sofisticado que en los primeros juegos de la saga.

Die Hard Vendetta

- compañía: **Sierra Entertainment**
- lanzamiento: **2003**

1 ENCARNANDO A JOHN McLANE: El protagonista de la saga de cine "La Jungla de Cristal", Bruce Willis, vuelve a la consolas con un nuevo título, que esta vez no estará basado en ninguna de las películas de la saga.

2 ACCIÓN, PERO TAMBIÉN SIGILO: Muy al estilo del «Goldeneye» de N64, habrá que combinar un gran arsenal con las habilidades físicas, para movernos por la ciudad de Los Angeles sin que nos descubran.

3 UN JUEGO "DE CINE": Todos los personajes tendrán un diseño muy realista, así como una IA que les hará reaccionar a lo que vean, oigan e incluso sientan.



DIE HARD VENDETTA contará con una gran calidad en la realización técnica, ya que hasta se usarán cámaras al estilo "Matrix" para hacer más vistosas las escenas.

SHOOTERS PARA XBOX, PS2 Y GC

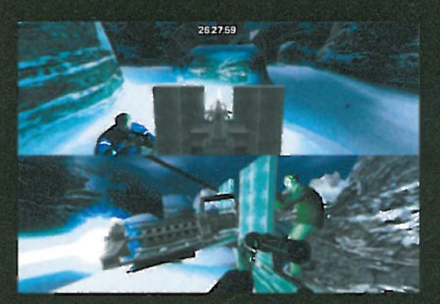
007 NightFire

- compañía: **Eidos**
- lanzamiento: **Diciembre**

El espía más famoso de la historia del cine vuelve a las consolas una vez más, esta vez en un shoot'em up subjetivo con tintes de infiltración, que no basará su argumento en ninguna de las películas de la saga del legendario Agente 007.



EL DESARROLLO será parecido al de «007 Agente en Fuego Cruzado», pero con más gadgets, más variedad y mejores gráficos.



HABRÁ MÁS DE 20 MISIONES en el modo individual, multijugador y otras opciones que no aparecerán en la versión para PC.



LA ACCIÓN SERÁ CONSTANTE con muchos disparos y numerosos enemigos, pero también habrá fases de conducción.



PIERCE BROSNAN (el que hace de 007 en el cine) ha prestado su cara para aparecer en el juego... junto a muchas chicas.



RED FACTION 2

La rebelión de los mineros llegará a su punto culminante

DATOS BÁSICOS

■ compañía: **THQ** ■ lanzamiento: **Noviembre**

1 DE DÓNDE PROCEDE: Su primera parte apareció hace ya más de un año en PlayStation 2, y sorprendió por ser un juego más enfocado al modo historia -por su elaborado argumento- que al multijugador.

2 A QUIÉN ENCARNAREMOS: A un individuo llamado Alias, un antiguo héroe militar que liderará a un escuadrón de seis soldados de élite, cada uno de los cuales dispondrá de diferentes habilidades.

3 CONTRA QUIÉN DISPARAREMOS: ¡Contra nuestros propios jefes! Y es que el jefe de Commonwealth -una empresa minera en Marte-, es un tipo corrupto y opresor, y hay que acabar con él y sus secuaces.



NUESTRO ESCUADRÓN estará compuesto por 6 súper soldados, cada uno de ellos especialista en alguna habilidad, y podremos alternar su control.

Si hacéis un poco de memoria, recordaréis que uno de los juegos más sorprendentes de entre la primera hornada que llegó a PlayStation 2 fue «Red Faction», un shoot'em up subjetivo en el que encarnábamos a un minero que debía escapar de unas instalaciones mineras dentro del planeta Marte. El lío fue gordo, pero por lo visto la historia no acabó allí, y ahora volveremos a rebelarnos contra la empresa.

Afortunadamente, esta vez no estaremos solos, sino que contaremos con un grupo de seis soldados con el ADN modificado, cuyas habilidades personales podremos aprovechar y alternar para avanzar en el juego, sea mediante el ataque directo contra los enemigos o utilizando técnicas de infiltración secreta. Durante la aventura será posible usar 14 armas diferentes, así como 4 vehículos distintos, incluidos un tanque y un submarino.

Además, en esta segunda parte se hará un mayor hincapié en los modos multijugador, de modo que hasta 4 colegas podrán participar en partidas "deathmatch" (todos contra todos), e incluso crear nuestros propios "bots" (es decir, rivales inteligentes controlados por la propia máquina).

ESTOS SERÁN SUS PRINCIPALES RIVALES



Deus Ex 2

■ compañía: **Ion Storm**
■ lanzamiento: **2003**

1 OTRA CONSPIRACIÓN MUNDIAL: Veinte años después de la historia que ocurría en la primera parte, los poderes políticos y religiosos quieren dominar otra vez el mundo. ¡Toca impedirlo!

2 UN SHOOTER CON AIRES ROLEROS: Será posible controlar ciertos aspectos físicos del protagonista (no sólo fuerza y velocidad, sino también sus armas, habilidades, etc.), que podrán ser mejorados a nivel genético según avance el juego.

3 UN NUEVO NIVEL DE CALIDAD TÉCNICA: Los creadores prometen mejorar el irregular apartado gráfico de la anterior entrega, y mantendrán el genial sistema de jugabilidad variable que nos permitirá resolver cada situación de distintas formas, cambiando el desarrollo.



DEUS EX 2 nos invitará a acabar con una nueva y oscura conspiración que nos llevará a ciudades como Seattle y El Cairo. Por cierto, también habrá versión para Xbox.



"GEO-MOD" es el nombre del moderno motor gráfico que usará el juego, y que permitirá utilizar cualquier elemento del escenario para seguir adelante.



LA INFILTRACIÓN está de moda entre los shooters, y éste juego no será la excepción. No todo se soluciona a tiros.



EL CONTROL de los personajes resultará muy sencillo de dominar, tanto al disparar como con los movimientos.

Ecks vs. Sever

- compañía: **Zombie Studios**
- lanzamiento: **Diciembre**

1 **BASADO EN UNA PELÍCULA:** Jonathan Ecks y Sever son dos agentes secretos -chico y chica (Antonio Banderas y Lucy Liu)-, que pronto protagonizarán una nueva película de espías, en la que ambos se perseguirán en un mundo de asesinos y alta tecnología.

2 **DOS HISTORIAS PARALELAS:** Durante el juego podremos controlar a cualquiera de los dos personajes, cada uno con sus propias armas, habilidades y puntos débiles, pero con el aliciente de que la historia cambiará según a cuál se elija.

3 **TECNOLOGÍA AL SERVICIO DEL ESPIONAJE:** Los escenarios, al estilo de las películas del agente 007, serán de un tamaño considerable, y los enemigos que los poblarán serán capaces de oír nuestras pisadas, dar la alarma, o incluso tropezar si huyen de nosotros.



ECKS VS SEVER ofrecerá el atractivo de poder jugar dos historias distintas, pero paralelas, de forma que será como si tuviéramos dos shoot'em up diferentes.

SHOOTERS PARA XBOX, PS2 Y GC

XIII

- compañía: **UBI Soft**
- lanzamiento: **2003**

Ubi va a revolucionar los shooters con un juego que no sólo destacará por ofrecer mucha acción, armas y un desarrollo emocionante, sino por su rompedor apartado gráfico: será el primero del género en seguir la moda de los gráficos "cell-shading".



ADEMÁS DE LOS GRÁFICOS estilo dibujos animados, el juego utilizará el motor y la tecnología que se usó para «Unreal II».



EL MODO PRINCIPAL será individual, pero también habrá uno multijugador, e incluso juego online en la versión para Xbox.



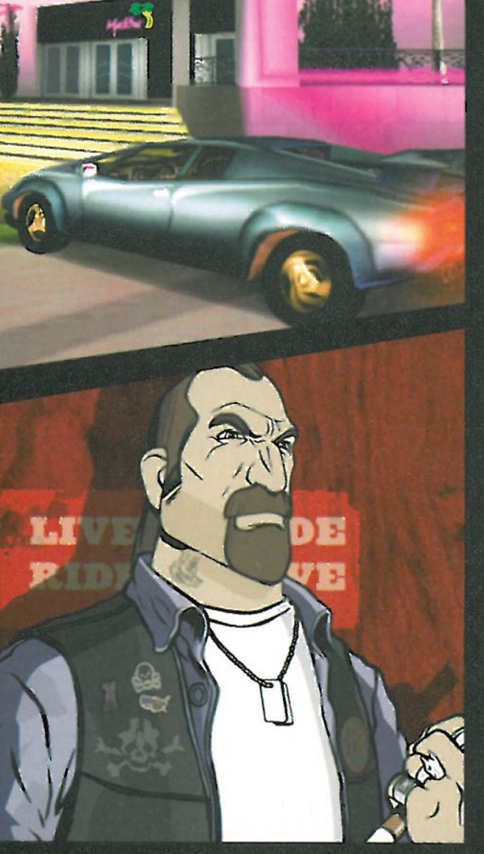
EL ESTILO DE JUEGO será el de un shooter clásico, con muchas armas y predominio de los disparos frente a la infiltración.



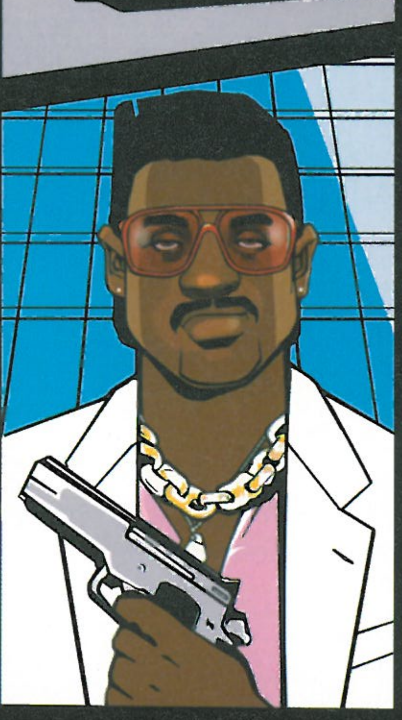
EL ARGUMENTO se basará en un cómic del mismo nombre creado por un famoso autor belga llamado Jean Van Hamme.

PlayStation 2

Grand Theft Auto Vice City







PRÓXIMAMENTE A LA VENTA

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITY

BANDA SONORA EN EXCLUSIVA EN EPIC RECORDS / SONY MUSIC

WWW.VICECITYRADIO.COM









DISTRIBUIDO POR:



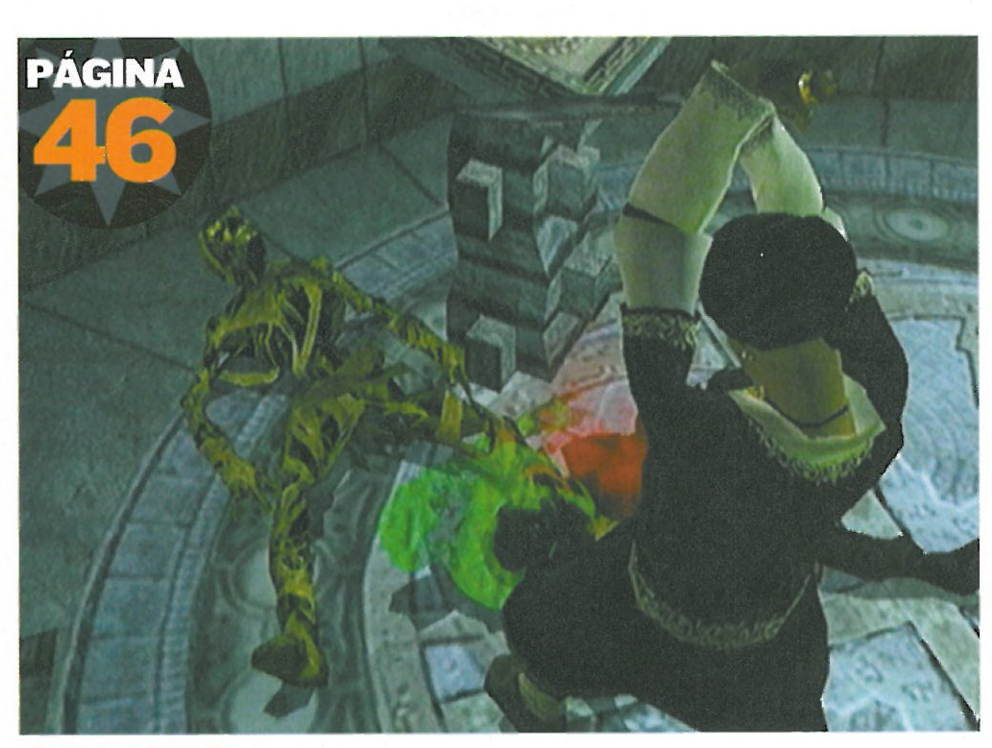
www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3ª 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70



PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



«ETERNAL DARKNESS» Últimamente no ganamos para sustos. Ahora resulta que en el próximo "survival" de GameCube tendremos que viajar en el tiempo eliminando monstruos. ¡Y nos hemos atrevido a probarlo solitos!

PÁGINA 58

TONY HAWK 4

Nos ha costado varios moratones, pero ya dominamos la tabla como el mismísimo Tony Hawk. Claro, ¡hemos estado entrenando con su juego!



«AUTO MODELLISTA» Sí, sí, estos coches parecen de dibujos, pero seguro que os los tomáis en serio tras leer nuestro preestreno.

PÁGINA 54

«KINGDOM HEARTS» ¿Pensabais que Square sólo sabía hacer «Final Fantasy»? Anda, leed este avance y os sorprenderéis.

EN ESTE NÚMERO...

La Navidad ya asoma en el horizonte, y eso empieza a notarse en la calidad y la cantidad de los juegos que van a llegar en los próximos meses. ¡Qué flipe!



DENTRO DE UNA MANSIÓN, nuestro objetivo será buscar una serie de páginas de un libro, el "Eternal Darkness" que nos irá desvelando el misterio del juego. Los combates con las criaturas de ultratumba serán constantes.



- Noviembre
- Nintendo-Silicon Knights
- Aventura de terror

ETERNAL DARKNESS

Si los exámenes de historia ya os daban bastante "canguelo" en el colegio, imaginad lo que os espera en un juego en el que además de viajar en el tiempo, lucharéis contra horripilantes monstruos.



LAS CLAVES

1 **EL ARGUMENTO,** que no va a tener nada que envidiar al de las mejores pelis de suspense.

2 **LA AMBIENTACIÓN** será soberbia gracias a su excelente sonido y a los efectos de luces.

3 **LOS GRÁFICOS** estarán a un excelente nivel. Destacarán los bellos escenarios en 3D.

EL GÉNERO DE LAS AVENTURAS DE TERROR va camino de convertirse en uno de los predilectos de GameCube. Y es que a la archiconocida saga «Resident Evil» se le va a unir uno de los títulos más esperados de los últimos tiempos: «Eternal Darkness». Si hacéis memoria seguro que os suena de antes, pues en principio los chicos de Silicon Knights tenían pensado lanzarlo para N64, pero cuando Nintendo comprobó su potencial, logró convencerles de que lo reprogramasen para su futura consola de 128 bits. De eso hace ya un par de añitos, y dentro de muy poco vamos a poder averiguar si tanta espera ha merecido la pena.

EL ELABORADO ARGUMENTO DE ESTA AVENTURA nos situará en Rhode Island, una tenebrosa isla donde ocurrirá un macabro asesinato: el abuelo de Alexandra Roivas, la protagonista principal del juego, aparecerá decapitado en su propia mansión (sí, aquí habrá también una mansión). A partir de ese momento tomaremos el control de Alex, a la que tendremos que guiar por el interior de la casa en busca de alguna pista que pueda servirnos para desentrañar el brutal asesinato. Al poco tiempo descubriremos que su abuelo estaba obsesionado con la lec-

UNA INQUIETANTE ATMÓSFERA DE TERROR NOS RODEARÁ EN ESTA AVENTURA



PARA ACABAR CON LOS ENEMIGOS podremos repartir estopa a discreción o bien utilizar determinados conjuros o hechizos mágicos. Pero habrá que tener cuidado, pues las criaturas diabólicas saben defenderse, y también usan magias...

¡OJO AL DATO!

En Internet...
YA ESTÁ DISPONIBLE LA PÁGINA OFICIAL DE «ETERNAL DARKNESS»
Si os apetece pasar unos momentos de angustia, sólo tenéis que visitar la dirección **www.eternaldarkness.com.** Allí podréis descargar fondos de pantalla o escuchar algunos de los inquietantes sonidos que van a incluirse en el juego.

Una original promoción...
NINTENDO HIZO UN CONCURSO DE CORTOS
Nintendo America organizó un concurso de cortos para promocionar el juego. El premio de 20.000 $ se lo llevó Patrick Daughter, y podéis verlos todos también en la web del juego.

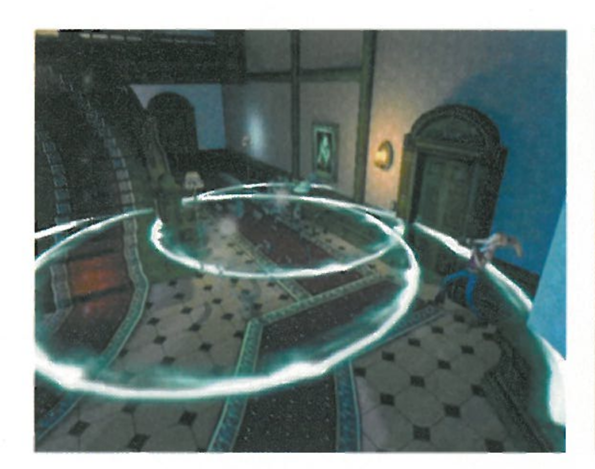


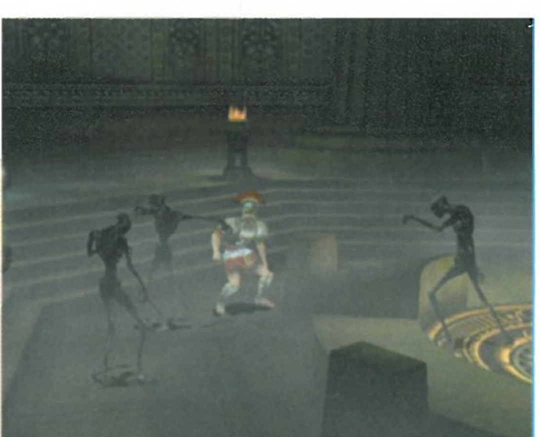
ALEX ROIVAS

ESTE RUBIA será la protagonista principal del juego, aunque no la única. Con ella intentaremos desentrañar un misterio dentro de una mansión.





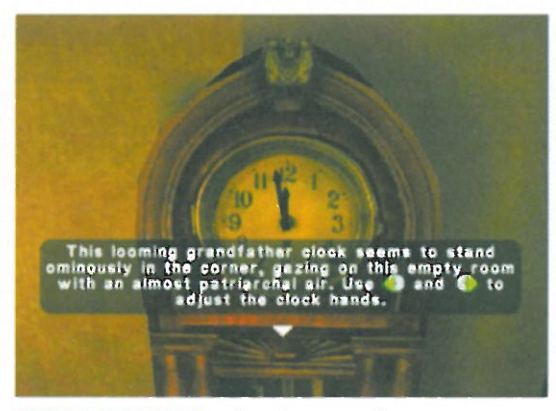








SANGRE Y VÍSCERAS aparecerán con bastante frecuencia durante la aventura. El juego será sólo para mayores de 18.



RESOLVER PUZZLES será un factor muy importante en «Eternal Darkness». Nos encontraremos docenas de ellos.

OTROS JUEGOS "SÓLO PARA MAYORES"

Cuando Nintendo lanzó su consola de 128 bits, ya advirtió que GameCube estaba dirigida a todo tipo de público, no sólo a los más jóvenes, y que incluso su catálogo de juegos iba a contener títulos para mayores de edad. El tiempo se va a encargar de darles la razón, como demuestran estos seis títulos no aptos para los más pequeños de la casa:



RESIDENT EVIL: Ya está con todos nosotros, y mezcla el atractivo de disparar a los zombis y resolver puzzles con unos gráficos de locura.



MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE: Se estrenará a finales de año con nuevos personajes, combates en 3D y, como siempre, mucho gore.



METROID PRIME: Será uno de los shooters en primera persona más cañeros que veremos en GameCube. Esperadlo para la primavera de 2003.



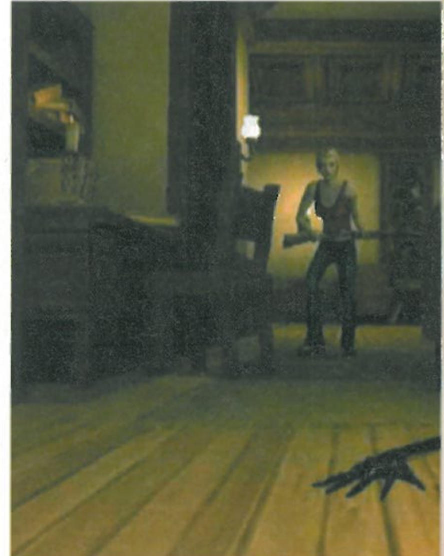
RESIDENT EVIL 0: Nos ofrecerá como mayor innovación la posibilidad de cambiar de personaje en tiempo real. Estará con nosotros el año que viene.



MEDAL OF HONOR FRONTLINE: Nos llevará a luchar contra el ejército nazi en la 2ª Guerra Mundial. Fliparemos con su ambientación a finales de año.



DIE HARD VENDETTA: Nos pondrá en la piel de John McLane en otra de sus peligrosas misiones casi suicidas. Con suerte le jugaremos este año.



tura del Eternal Darkness, un libro tan antiguo como peligroso, y ahí es donde comenzará verdaderamente el "mogollón". Nos explicamos. Resulta que varias páginas de este libro han sido arrancadas y escondidas por toda la mansión, y encontrarlas será fundamental, porque representarán distintos capítulos que tendremos que afrontar para avanzar en la aventura. Estos



■ LOS CONTINUOS VIAJES TEMPORALES NOS PERMITIRÁN CONTROLAR HASTA DOCE PERSONAJES ■

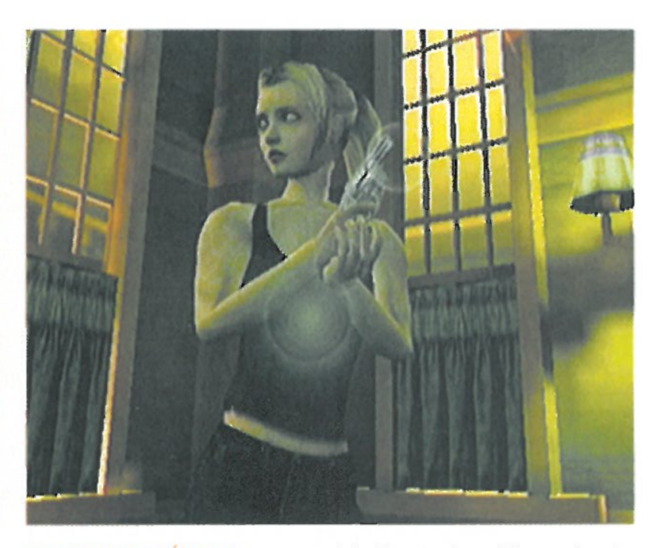


NUESTRA SALUD MENTAL irá disminuyendo progresivamente conforme nos vayamos encontrando con los dichosos bichejos.





PIOUS AUGUSTUS, un soldado del ejército del Imperio Romano, será el malo de la aventura... ¡y el primer personaje que controlaremos!



EL APARTADO TÉCNICO nos meterá de lleno en la acción gracias al detalle con que estarán reproducidos los escenarios y personajes.

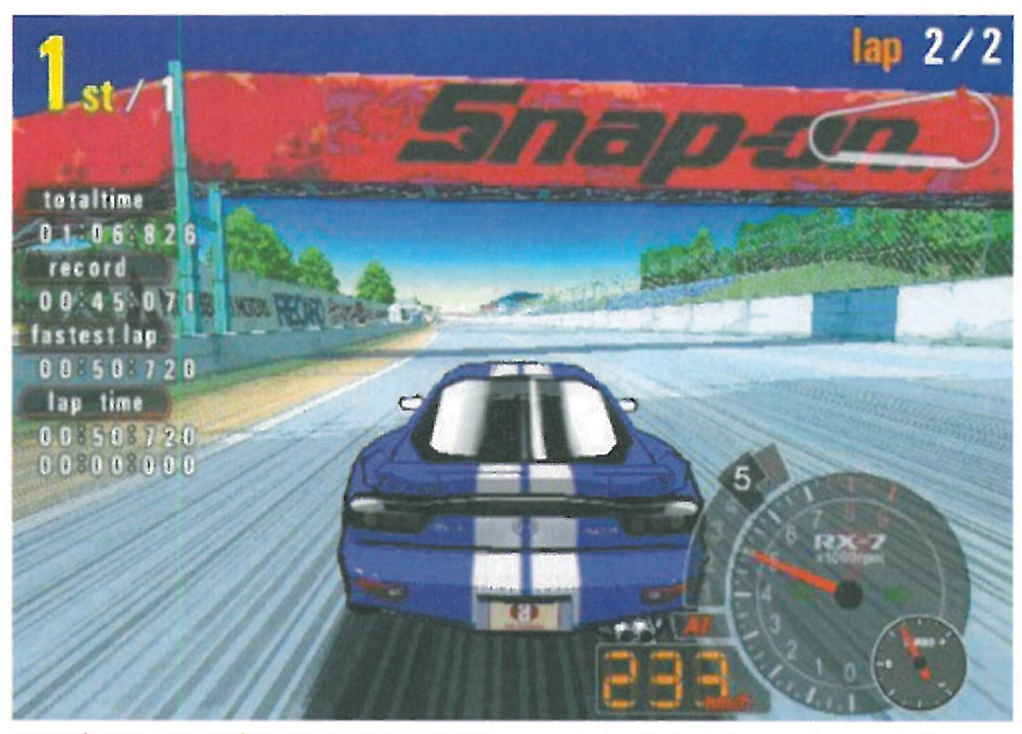
episodios nos harán viajar a distintas épocas de la historia de la Humanidad, y de paso nos permitirán controlar a un montón de personajes distintos.

Lo que será común a todos ellos será el sistema de juego, y es que en todos los casos deberemos acabar con hordas de monstruos que intentarán liquidarnos. Para darles su merecido contaremos con armas y conjuros mágicos que podremos emplear siempre que deseemos, y claro, aparte de esto tendremos que usar la cabeza para ir resolviendo los numerosos puzzles que nos aguardarán en cada fase.

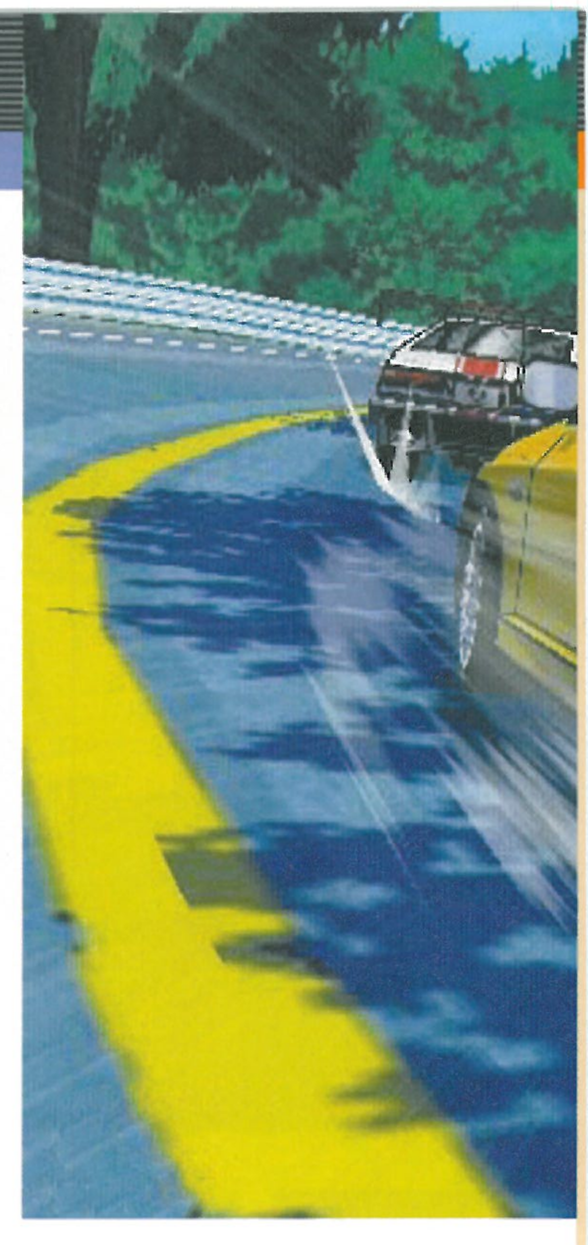
→EL ASPECTO TÉCNICO TAMBIÉN DESTACARÁ, pues los decorados estarán recreados en 3D con una gran ambientación gracias a los constantes efectos de luces y sombras. Por su parte, el excelente apartado sonoro conseguirá que nos estremezcamos cada vez que escuchemos gemir o gritar a los bichos e incluso a los personajes que controlemos, ya que conforme vayan encontrándose con las criaturas de ultratumba irán perdiendo la cordura y no pararán de hablar solos, gritar o incluso sufrir alucinaciones. Vamos, que si no andáis muy bien del corazón, será mejor que os mantengáis alejados de la oscuridad... eterna. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Tras haber jugado varias horas a «Eternal Darkness» una cosa es segura: con este juego vais a pasar miedo. Y además parece que durante bastante tiempo, ya que la aventura tiene pinta de ser realmente larga.



LOS GRÁFICOS PARECERÁN SACADOS DE UN MANGA, pero el planteamiento del juego será muy serio. Vamos a poder configurar toda la mecánica de nuestros vehículos para alcanzar velocidades de hasta 250 km/h.





LAS CLAVES

1 LOS GRÁFICOS, pues el Cel Shading le dará una marca personal, pero sin perder en seriedad.

2 LAS 11 MARCAS entre las que elegiremos: ¿qué coche preferís un Toyota o un Mitsubishi?

3 PERSONALIZAR LOS COCHES, ya sea con piezas mecánicas, accesorios o pegatinas.

- Noviembre
- Capcom
- Velocidad

AUTO MODELLISTA

"¿Es el concesionario Toyota? Quería preguntarle el precio de un Corolla de dibujos animados. No, claro que no estoy de guasa. Le aseguro que acabo de verlo en movimiento, ¡y mola cantidad!"

EL GÉNERO DE LAS CARRERAS DE TURISMOS pronto tendrá un nuevo representante, que esta vez va a llegar con la firma de Capcom. Lo de citar la compañía no es por capricho, sino porque con «Auto Modellista» los creadores de «Resident Evil» dejarán descansar a los zombis y debutarán en la velocidad. Y va a ser un estreno de lo más llamativo, ya que conscientes de que un juego "entra por los ojos", los chicos de Capcom están diseñando su próximo lanzamiento en Cel Shading, una técnica que le da a los juegos una estética de dibujos animados similar a la de títulos como «Jet Set Radio».

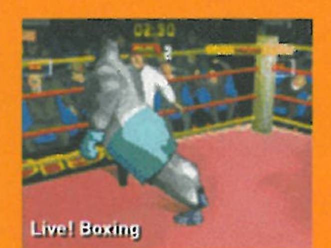
PERO SU JUEGO NO TENDRÁ UN CARÁCTER INFANTIL, ni mucho menos, porque vamos a pilotar modelos reales de 11 conocidas marcas del mundo del motor, como Mitsubishi o Subaru, y todos tendrán un comportamiento diferente. Vamos, que nos encontraremos un estilo de conducción de lo más exigente.

La simulación también estará presente en la parte de la mecánica, porque vamos a poder modificar hasta el más mínimo detalle de nuestro vehículo, ya sea ponerle un turbo al motor, cambiar las ruedas para ajustarlas a las diferentes condiciones de las carreras o simplemente aña-

¡OJO AL DATO!

Historia del Cel Shading
UNOS GRÁFICOS DE DIBUJOS ANIMADOS

El Cel Shading es una técnica que consiste en marcar mucho los contornos y las sombras de los polígonos, con lo que el juego adopta una estética de dibujo animado. Esta técnica se puso muy de moda gracias a «Jet Set Radio» (Dreamcast), pero el primero en usarla fue «Live! Boxing», un juego para PC que salió en el año 2000.


Live! Boxing

Aquí no habrá juego online
EN JAPÓN SE PUEDE JUGAR POR INTERNET

Uno de los grandes aciertos de la versión nipona de «Auto Modellista» es que incluye un modo multijugador a través de Internet. En los servidores preparados para ello podemos competir con nuestros coches modificados, o bien chatear mientras vemos un vídeo de una partida en curso. Por desgracia para nosotros, la versión occidental del juego no va a incluir este modo.

ESTAS CARRERAS VAN A OFRECERNOS UN ORIGINAL ASPECTO DE DIBUJOS ANIMADOS

HABRÁ 2 TIPOS DE PISTAS: uno serán los clásicos circuitos cerrados de competición, y otros sinuosos descensos por una carretera de montaña.

SUBARU

ESTA MARCA JAPONESA nos invitará a que probemos su modelo Impreza, que será uno de los coches más rápidos del juego. Los demás modelos del garaje también estarán basados en coches reales.

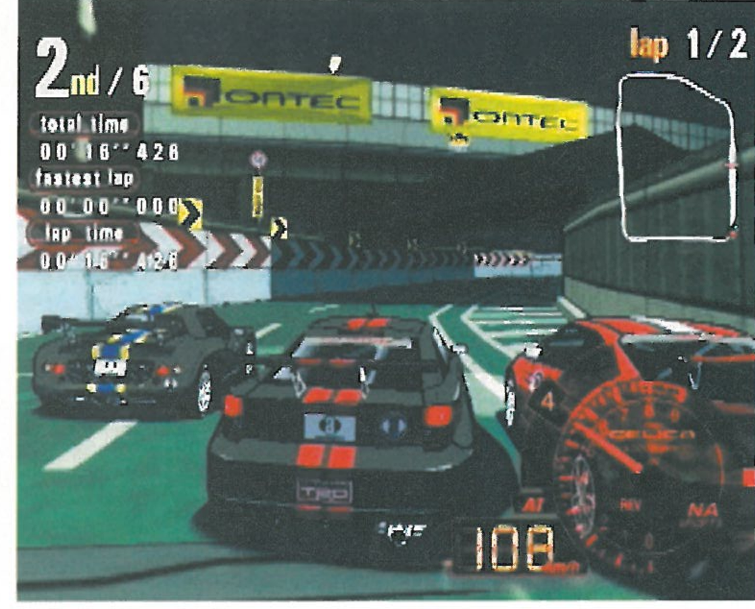




LAS CARRERAS NOCTURNAS pondrán a prueba nuestras dotes como conductores. Como veis en esta imagen, los efectos de iluminación van a estar a la orden del día.



EL ESTILO DE CONDUCCIÓN será muy exigente, sobre todo en las carreras que transcurran en carreteras abiertas. Habrá muchas curvas, así que ojo al freno.



MÁS JUEGOS "CEL SHADING"

Cuando salga a la venta «Auto Modellista» podrá vanagloriarse de ser el primer juego de carreras que usa esta curiosa técnica de sombreado. Eso sí, su lanzamiento vendrá seguido de una avalancha de juegos que se apuntarán a la moda. Como en Hobby Consolas velamos porque estéis muy bien informados, aquí os presentamos los más importantes.



THE LEGEND OF ZELDA (GC): El aspecto de la nueva aventura de Link desató la polémica desde que se vieron sus primeras pantallas. Y es que a mucha gente no le gusta la nueva imagen de «Cel-da».



XIII (PS2, GC, XBOX): Este juego será el primer shooter subjetivo (de esos que sólo se nos ve la mano y el arma) desarrollado con la técnica Cel Shading. Todo un acierto, porque va a estar basado en un cómic.



BOMBERMAN GENERATIONS (GC): Esta saga se hizo muy popular en las recreativas, y teníamos que acabar con todos los enemigos a base de bombas. Ahora se prepara un nuevo episodio para GameCube.



SLY COOPER AND THE THIEVIUS RACCOONUS (PS2): En este juego de plataformas nos meteremos en el pellejo de Sly, un zorrito ladrón cuya misión será recuperar un recuerdo familiar. Qué entrañable...

dirle unas pegatinas o un alerón más "macarra". Además, cada vez que cambiemos una pieza podremos probar el coche para ver si las modificaciones son de nuestro agrado. Y lo mejor será que podremos usarlas cuantas veces queramos, sin tener que ahorrar como hormiguitas. La única condición será superar los campeonatos del modo principal, llamado "Garage Life".

PERO HABRÁ OTROS MODOS DE JUEGO además del principal, como el multijugador, que servirá como sustituto del modo online que incluye la versión japonesa; el arcade, en el que podremos correr en cualquiera de los circuitos con los coches desbloqueados, o el curioso modo teatro, en el que podremos hacer "remezclas" de las repeticiones añadiéndoles música, aplausos y cosas por el estilo.

En fin, que os podemos asegurar que con «Auto Modellista» vamos a poder disfrutar de unas carreras de lo más animadas... ¡en todos los sentidos!

PRIMERA IMPRESIÓN

Los gráficos van a ser muy molones, y además podremos modificar hasta el más mínimo detalle de los coches, pero en esta primera toma de contacto hemos notado el control un poco "duro" para nuestro gusto.

Si quieres enfrentarte a 21
de los mejores pilotos de rally
en cualquiera de las pruebas
del campeonato del mundo
con todos los coches oficiales,
lo único que necesitas es:

Paciencia.

PARA ESPERAR AL ÚNICO JUEGO OFICIAL DEL CAMPEONATO DEL MUNDO DE RALLY.





21 pilotos oficiales del Campeonato del Mundo, los 14 campeonatos oficiales y los 7 equipos, en el único juego que te hará sentir un verdadero piloto de rally.



es.playstation.com
www.wrc.com



PlayStation®2
EL OTRO LADO



EN ESTE FANTÁSTICO RPG todo será posible: viajar en compañía de personajes de Disney, utilizar hechizos mágicos, volar... Todo con tal de que lo pasemos en grande.

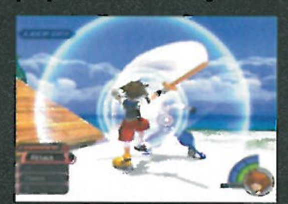




1 LOS PERSONAJES, que serán las estrellas más conocidas de Disney y Square. Veremos al pato Donald, Aladdin, e incluso a Tidus, de «Final Fantasy».



2 LOS COMBATES, que serán en tiempo real, a diferencia de otros juegos de Square como el propio «Final Fantasy».



3 LOS GRÁFICOS, con personajes que serán iguales a los dibujos animados, y escenarios bonitos y muy coloridos.



- Noviembre
- Square/Disney
- Action RPG

KINGDOM HEARTS

Un héroe, dos amigos desaparecidos, un... ¿pato? Esperad un momento, ¿qué hace Donald con la gente de «Final Fantasy»?

EL JUEGO DE ROL MÁS "ENCANTADOR" que va a recibir PS2 de aquí a finales de año nos sumergirá en un argumento más propio de una película de dibujos que de un videojuego. En el papel del joven Sora tendremos que buscar a dos de nuestros mejores amigos, desaparecidos tras una tormenta que asoló la isla donde vivían y les transportó a mundos diferentes. Por suerte, no iremos solos, sino que recibiremos la ayuda de... ¡el Pato Donald y Goofy! Suena raro, pero por una extraña razón se encontrarán en la misma dimensión que nosotros y se unirán a nuestra causa. ¿Sorprendidos? Pues sabed que por esta aventura desfilarán los personajes más conocidos de Square y Disney.

→VISITAREMOS ESCENARIOS DE PELIS FAMOSAS, como "Peter Pan", "Aladdin" o "Tarzán", diseñados con una belleza sin igual, y los personajes parecerán sacados de las series de dibujos, aunque estarán en 3D. Pero no penséis que todo va a ser "ideal de la muerte", porque los combates estarán a la orden del día. Serán en tiempo real, al estilo de juegos como «Zelda», y lejos del típico sistema por turnos que vimos en títulos como «Final Fantasy X». Esto hará que la acción y el ritmo de juego sean más dinámicos, aunque se perderá la parte de estrategia. En cualquier caso, a los japoneses, que de esto entienden, les ha encantado. ¿Tendrá el mismo éxito aquí? HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Despuntará por la aparición de los personajes más populares de Square y Disney y su cuidado acabado gráfico. Esperemos que no sea demasiado infantil.





LOS COMBATES EN TIEMPO REAL lograrán que la acción no decaiga nunca. ¡Y nuestros enemigos saldrán incluso de "Alicia en el país de las Maravillas"!

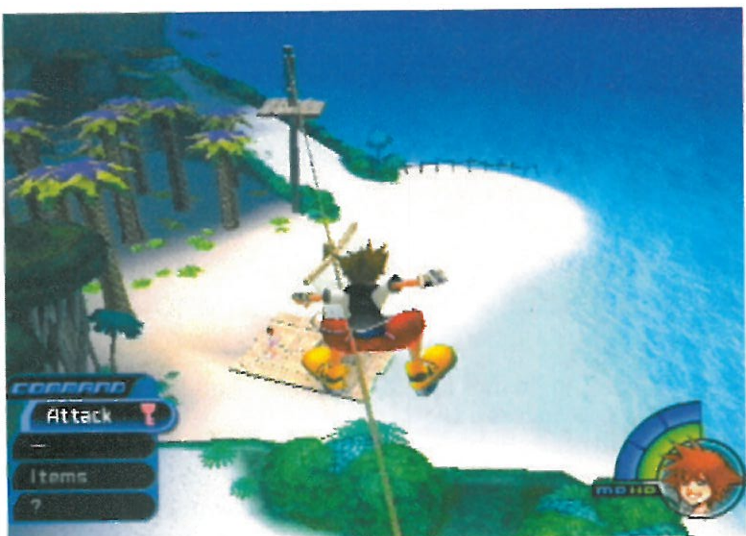
LOS PERSONAJES MÁS FAMOSOS DE DISNEY Y SQUARE SERÁN LOS PROTAGONISTAS DE ESTE MÁGICO JUEGO DE ROL



Sus ventas lo demuestran... LOS JAPONESES SE HAN RENDIDO A SU ENCANTO
Este Action RPG de Square se ha convertido en uno de los juegos de rol más vendidos en aquel país. Y ahí no acaba la cosa, pues es muy posible que a finales de este mismo año se ponga a la venta una versión especial de «Kingdom Hearts» incorporando los retoques que se van a incluir en la versión occidental.

Nueva canción... UTADA HIKARU CANTARÁ EN LA VERSIÓN OCCIDENTAL
Esta chica es una de las estrellas de la canción más famosas de Japón, y ella misma va a ser la encargada de interpretar en inglés el tema "Simple and Clean", una de las canciones que incluirá el disco.









GOOFY Y EL PATO DONALD serán nuestros aliados durante la aventura, y nos ayudarán en los combates.



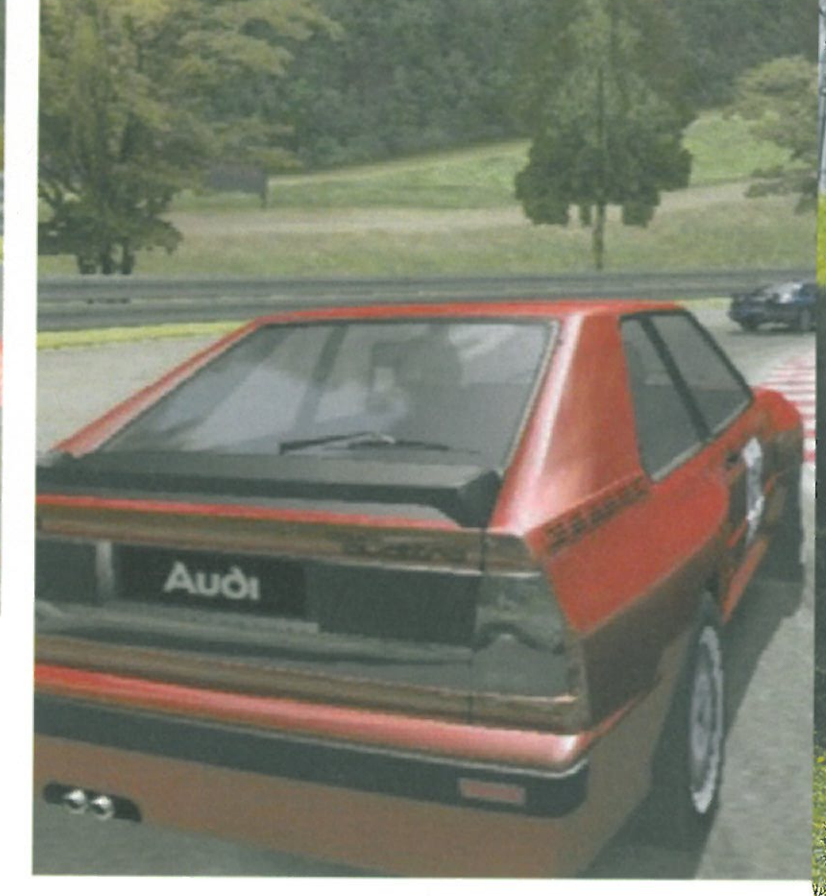
LOS SENTIMIENTOS de los personajes quedarán bien reflejados mediante sus animaciones faciales.



LOS ENEMIGOS GRANDOTES también harán acto de presencia, y nos incordiarán de vez en cuando.



120 COCHES REALES, un modo de juego que apuesta por el realismo y una gran cantidad de opciones serán los atractivos de este nuevo simulador de conducción.



LAS CLAVES

1 LOS COCHES, que serán modelos reales de todo tipo de marcas, desde Audi hasta Lotus, y hasta se incluirán vehículos muy antiguos de los 70 y 80.



2 EL CONTROL, que será bastante realista, por lo que nos exigirá usar bien la dirección y los frenos en cada curva.



3 EL MODO SEGA GT, que será el que nos ofrezca más opciones, y podremos comprar o mejorar nuestros coches.





- Noviembre
- Sega
- Velocidad

SEGA GT 2002

Se buscan pilotos de turismos de competición para participar en un campeonato del más alto nivel. Si vienen con un mando, mejor.

A LA VELOCIDAD SE LE PUEDE SACAR MÁS PARTIDO si se plantean modos de juego en los que se disponga de infinidad de opciones, coches de aspecto y control realista y un desarrollo que nos permita ir comprando vehículos con nuestro dinerito. Lo hemos visto en la saga «Gran Turismo», y ahora Sega nos propone algo parecido al trasladar su saga «Sega GT», que ya tuvo una entrega en Dreamcast, hasta la consola de Microsoft.

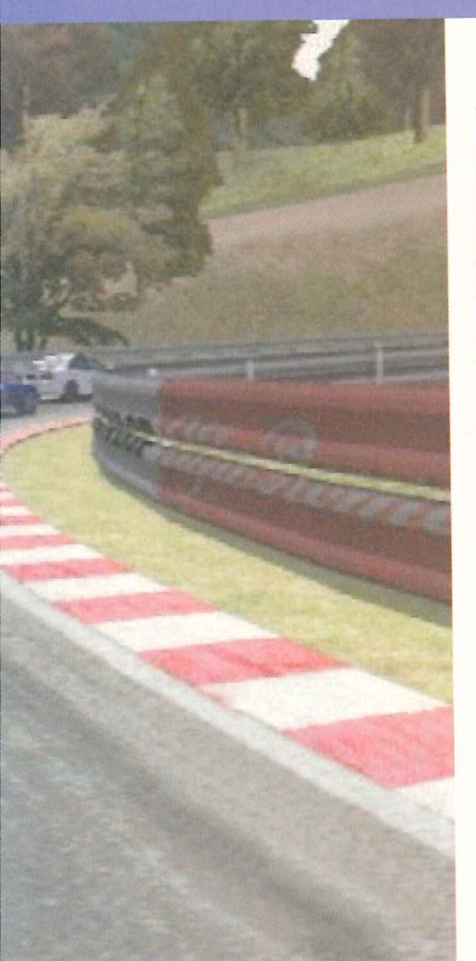
Para ello, han diseñado 12 circuitos en los que competirán los más de 120 coches reales que incluirá el juego. Su modo principal nos permitirá correr con un vehículo comprado con nuestra propia pasta, y a medida que ganemos carreras podremos mejorarlo con piezas nuevas o adquirir modelos mejores. Habrá también otros modos, como el Contrarreloj o el Multijugador, pero serán secundarios.

DESDE LUEGO, ESTE MODO YA SUENA MUY BIEN, pero «Sega GT 2002» incluirá además numerosos detalles que le darán personalidad propia. Después de una carrera, por ejemplo, podremos tomar fotos de las repeticiones para exhibirlas en nuestro garaje. También será posible "enredar" con la mecánica de nuestro coche, así como participar en otros varios campeonatos especiales... e imaginarios, como los de las propias Sega y Microsoft.

Por su parte, el apartado técnico tratará de conseguir el máximo realismo a través de unos coches detallados con la mayor minuciosidad posible, con reflejos e iluminación en tiempo real, y un control de corte realista, que destacará sobre todo por una sensación de peso bien marcada en todos los vehículos. Sin duda, se trata de un título al que habrá que seguirle la pista, y nunca mejor dicho, sobre todo si os apasionan los simuladores.

PRIMERA IMPRESIÓN

La beta que tenemos anda bien en cuanto a opciones y gráficos, pero el control parece bastante durillo, porque a los vehículos les cuesta demasiado girar.



EL CONTROL resultará bastante realista. En la versión que tenemos en nuestro poder llama mucho la atención la enorme sensación de peso de los coches.

■ NUESTRO OBJETIVO EN ESTE JUEGO SERÁ GANAR CARRERAS PARA COMPRAR VEHÍCULOS O MEJORAR LOS QUE YA TENGAMOS ■

¡OJO AL DATO!

Salió en la consola de Sega...
EL ORIGEN DE LA SAGA ESTÁ EN DREAMCAST
El nacimiento de «Sega GT» hay que situarlo en Dreamcast, y fue concebido como el juego que debía competir en modelos y realismo con «Gran Turismo» para PlayStation. En él pudimos disfrutar de coches reales como este Alfa Romeo 156.



Son Wow Entertainment...
SUS CREADORES HAN PROGRAMADO TAMBIÉN «THE HOUSE OF DEAD»
Si queréis alguna referencia sobre Wow Entertainment, los programadores del juego, sabed que éxitos de la talla de «The House of the Dead» llevan su firma. Para más información, visitad la web: **www.wow-ent.co.jp/eng/index.html**







ALGUNOS COCHES serán clásicos de las décadas de los 60, 70 y 80, como este potente Renault 5 Turbo.

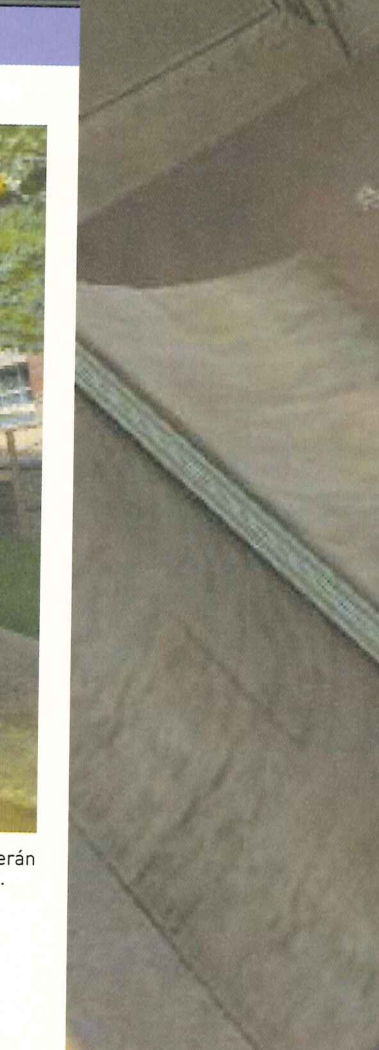


LA CALIDAD GRÁFICA estará asegurada, gracias a la exhaustiva reproducción de los modelos verdaderos.



LOS 12 CIRCUITOS no serán reales, pero tendrán una gran variedad, y se podrán correr de día o de noche.





LOS PATINADORES mostrarán un aspecto alucinante, especialmente gracias a las nuevas animaciones, que serán suaves y realistas. Tendremos que superar los retos que nos planteen a base de hacer todo tipo de acrobacias.



LAS CLAVES

1 LOS OBJETIVOS OCULTOS, que habrá que descubrir hablando con los demás patinadores.



2 NUEVAS PIRUETAS, como agarrarnos a los coches, nos permitirán sacar más jugo a cada fase.



3 EL CONTROL va a ser idéntico al que tenían los anteriores juegos de la saga, es decir, genial.



Noviembre
Activision
Deportivo

TONY HAWK 4

Quién le iba a decir a Tony Hawk que ganaría más pasta con los juegos que por ser campeón de skate. Así no nos extraña que se vaya a subir de nuevo a la tabla... ¡y a inundarnos de novedades!

EN SU PRÓXIMA APARICIÓN CONSOLERA, y ya van cuatro, Tony Hawk volverá a dejar claro que sabe hacer verdaderas acrobacias sobre la tabla. Y es que la mecánica de juego será más o menos la misma de toda la saga, es decir, que nuestra tarea consistirá en hacer "el cabra" con el monopatín aprovechando cualquier obstáculo que veamos en los escenarios callejeros, desde las farolas hasta los tendidos de la luz. Cuanto más arriesgadas sean nuestras maniobras y más logremos encadenar, más puntos nos iremos embolsando.

HACIENDO PIRUETAS SUPERAREMOS LOS RETOS que nos abrirán el paso a los siguientes niveles. En esta ocasión, sin embargo, los objetivos no aparecerán al comienzo de cada escenario, como en los tres capítulos anteriores, sino que tendremos que irlos descubriendo poco a poco. ¡Y ya os advertimos que nos enfrentaremos a más de 20 misiones en cada fase! Los objetivos aparecerán después de hablar con otros patinadores que nos encontraremos en cada escenario, y además podéis apostar a que van a ser de lo más variado: ¿os imagináis a nuestro Tony persiguiendo ladrones de coches, o enfrentándose con un guardia de seguridad en una carrera?



TONY TENDRÁ NUEVAS PIRUETAS Y ENORMES NIVELES QUE RECORRER SOBRE SU SKATE

¡OJO AL DATO!

Un as sobre ruedas... TONY HAWK REALIZÓ LAS PIRUETAS PARA EL "MOTION CAPTURE"
Este patinador profesional, que también ha hecho sus pinitos en el cine, ha prestado sus movimientos al juego.

Ha firmado hasta el 2015... ¡PODRÍA SALIR A LA VENTA INCLUSO UN «TONY HAWK 17»!
Activision, la compañía que posee los derechos de este patinador, tiene la licencia hasta el año 2015. Lo que no sabemos es si seguirán saliendo juegos cuando sea abuelo.

LOS ESCENARIOS serán los más amplios de toda la saga con diferencia. Todos estarán ambientados en zonas urbanas, y estarán llenos de detalles y zonas ocultas a las que sólo podremos acceder después de haber superado algunos retos.

TONY HAWK

EL "SKATER" MÁS FAMOSO volverá a deleitarnos, junto a otros patinadores profesionales como Steve Burnside, con las piruetas más alocadas sobre su tabla.



LOS NUEVOS OBJETIVOS sólo aparecerán después de hablar con los patinadores que pasean por cada nivel, y casi siempre consistirán en lograr alguna pirueta.



LA CUENTA ATRÁS aparecerá cada vez que descubramos un reto, pero si se agota no seremos eliminados, sino que tendremos libertad para seguir patinando.

DEPORTES "DE RENOMBRE"

Los juegos de deportes alternativos se han puesto tan de moda que las compañías se pelean por tener entre sus filas a las estrellas más conocidas (en su pueblo, todo hay que decirlo) de cada disciplina. Los pioneros en esto de tener su propio juego fueron Tony Hawk y Dave Mirra, el piloto de BMX, pero ahora cada título viene apadrinado por la superestrella de turno. Estos son algunos ejemplos de "nombres ilustres" que ya tienen su propio juego:



RICKY CARMICHAEL El campeón mundial de motocross ha prestado su nombre a una saga de juegos de velocidad que comenzó pisando el acelerador hace tres años en PS.



MATT HOFFMAN El ciclismo BMX no tiene secretos para él, así que en Activision han escogido a este "fiera" para ponerle nombre a su juego de bicis, ¡y va por el segundo!



SHAUN PALMER Por el parecido entre sus juegos, casi podría ser el primo de Tony Hawk. Lo que pasa es que a Palmer se le da mucho mejor ir sobre la tabla cuando hay nieve.



KELLY SLATER Tras convertirse en el rey de las playas de Malibú, Kelly Slater ha dejado el surf real, para estrenarse, dentro de muy poco, en las consolas de nueva generación.



Otra de las novedades será la desaparición de la fastidiosa cuenta atrás de los anteriores juegos, porque esta vez el reloj sólo aparecerá cada vez que hayamos activado uno de los retos. Pero tranquilos, porque si no nos da tiempo a cumplirlo también podremos seguir paseando libremente por los escenarios.

UN RENOVADO CATÁLOGO DE MOVIMIENTOS nos ayudará a recorrer todas estas fases, y entre las nuevas piruetas especiales encontraremos algunas tan molonas como agarrarnos a los coches. Para rematar la jugada, «Tony Hawk 4» conservará todas las opciones que han hecho famosa a esta saga, como la posibilidad de crear nuestro propio patinador o un "skatepark", y además añadirá un espectacular modo "Go Pro", que consistirá en manejar a un patinador desconocido e ir mejorando sus características hasta que lo convirtamos en un gran profesional. ¿No estáis deseando pillarlo? HC

PRIMERA IMPRESIÓN

La cuarta entrega de «Tony Hawk» quizá no presente un planteamiento sorprendente, pero tiene novedades de sobra para arrasar entre los amantes de los deportes alternativos. Y además nos ha parecido tan divertido como los anteriores.

NO CREAS **NADA** TEME A **TODO**

THE THING™

(LA COSA)

¡LA PARANOIA ES TU ÚNICA ESPERANZA!



- OPERA COMO UN EQUIPO O MUERE
- UN ENEMIGO IMPLACABLE CON UNA INTELIGENCIA DESPIADADA



- LA NUEVA Y ÚNICA INTERFAZ CONFIANZA/MIEDO ES UNA DE TUS MEJORES ARMAS



- LA SUPERVIVENCIA DEPENDE A PARTES IGUALES DE LAS ARMAS Y TU PSICOLOGÍA



"Es un juego intenso de acción y terror.
Es fiel a mi película de 1982... ¡tienes que jugar, sentirás verdadero miedo!"
John Carpenter







PlayStation®2 XBOX

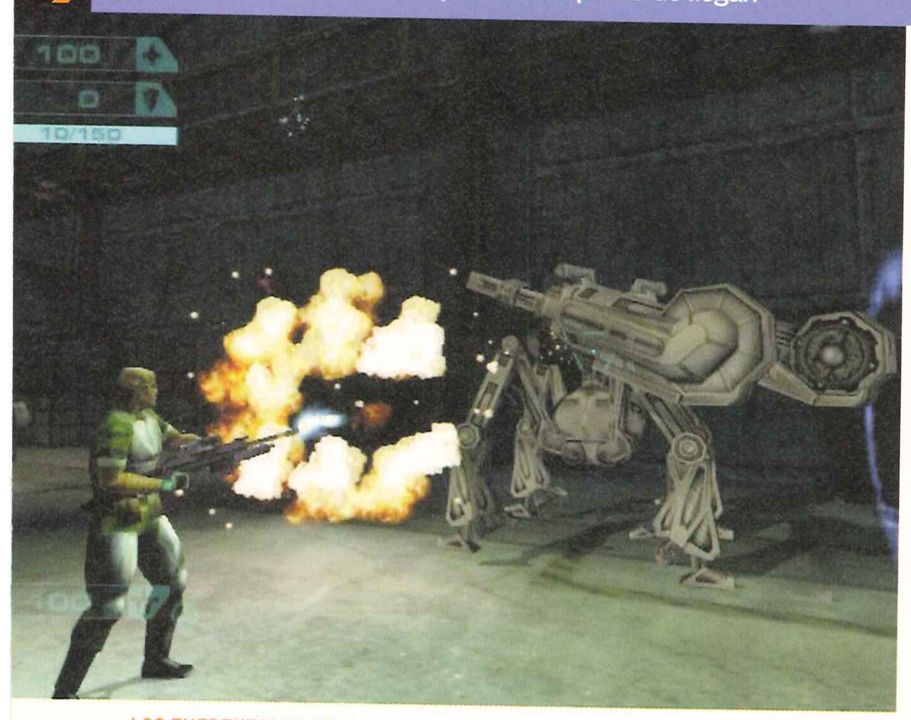




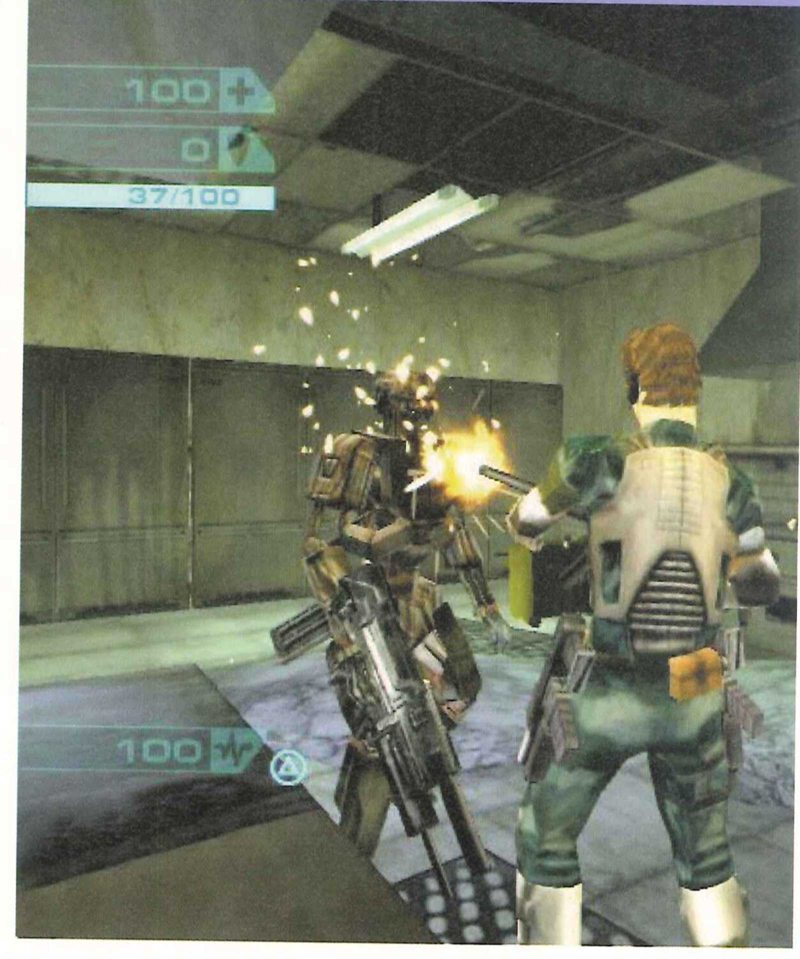


www.thethinggames.com

VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es



LOS ENFRENTAMIENTOS con los robots serán el alma del juego. Tendremos la dura tarea de acabar con todos ellos sin lesionarnos el dedo de tanto apretar el gatillo.





LAS CLAVES

1 **LA ACCIÓN,** ya que los enfrentamientos serán continuos y los robots no dejarán de agobiarnos. Menos mal que tendremos 20 armas diferentes.

2 **MANEJAR A VARIOS PERSONAJES** con armas y habilidades distintas, aunque con las mismas ganas de darle mucha caña a los robots.

3 **EL DISEÑO DE LOS ROBOTS** y la calidad de los escenarios elevarán el nivel gráfico.

- Octubre
- Infogrames
- Acción

TERMINATOR: DAWN OF FATE

Si ya sabía yo que tanto mejorar la inteligencia artificial de los enemigos iba a acabar mal. ¡Ahora pretenden dominar el mundo!

EN UN FUTURO DOMINADO POR LOS ROBOTS, un grupo de hombres trata de evitar la destrucción de la raza humana enfrentándose a un ejército de máquinas asesinas. Os suena ¿no? Claro, porque todo eso sucedía en las películas de "Terminator" que allá por los años 80 convirtieron en estrella de cine al fortachón Schwarzenegger. De hecho, en este juego que os presentamos la acción se situará en el 2027, es decir, en el futuro dominado por las máquinas que aparecía brevemente en la primera película ¿Os acordáis?

El juego se desarrollará como un shooter en 3º persona en el que podremos controlar a 3 personajes a lo largo de 12 fases en las que habrá objetivos distintos, desde escoltar y proteger a un personaje, a destruir a cierto enemigo. Además, a medida que cumplamos los objetivos iniciales, otros se añadirán a la lista.

IREMOS BIEN SURTIDOS DE ARMAS EN CADA MISIÓN, aunque si no nos parecen suficientes siempre podremos recoger algunas más de los enemigos caídos. Y no sólo armas, sino también puntos que luego podremos usar para mejorar nuestras "habilidades", como recuperar más vida con cada botiquín. Pero dejando a un lado la acción (que no será poca), los gráficos también serán dignos de mención y por lo que hemos podido comprobar, servirán para crear esa atmósfera futurista y apocalíptica que se vio en la película. Claro, que esto es sólo un primer contacto. Si queréis un análisis exhaustivo... ¡esperad un mes! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

El juego promete acción intensa y gráficos bastante buenos, pero hemos notado fallos en el control. ¡A ver si los solucionan!







LOS 3 PERSONAJES A MANEJAR tendrán armas y habilidades diferentes. Este "armario humano", por ejemplo, contará con un potente lanzamisiles "portátil".

■ ESTE JUEGO DE ACCIÓN ESTARÁ BASADO EN LA GUERRA CONTRA LAS MÁQUINAS QUE APARECÍA EN "TERMINATOR" ■

¡OJO AL DATO!

Origen cinematográfico...
LA PELÍCULA QUE MARCÓ UN HITO EN LOS 80

James Cameron, director de "Alien" y "Titanic", fue el creador de las dos pelis en las que se basa este videojuego (pronto habrá una tercera). En ellas, un robot asesino retrocedía en el tiempo para eliminar a John Connor, que en el futuro se convertiría en el líder de los humanos en su guerra contra las máquinas.

Esos derechos...
JOHN CONNOR SE QUEDA FUERA

Debido a algunos problemas con las licencias del juego, entre los 3 personajes controlables no estará John Connor, el líder de los humanos. El que sí aparecerá será Kyle Reese, que es quién retrocedía en el tiempo para salvar a la madre de Connor en la primera película.







ESTA PERSPECTIVA SUBJETIVA nos ayudará a afinar la puntería: si le damos en la cabeza, ¡sayonara, baby!



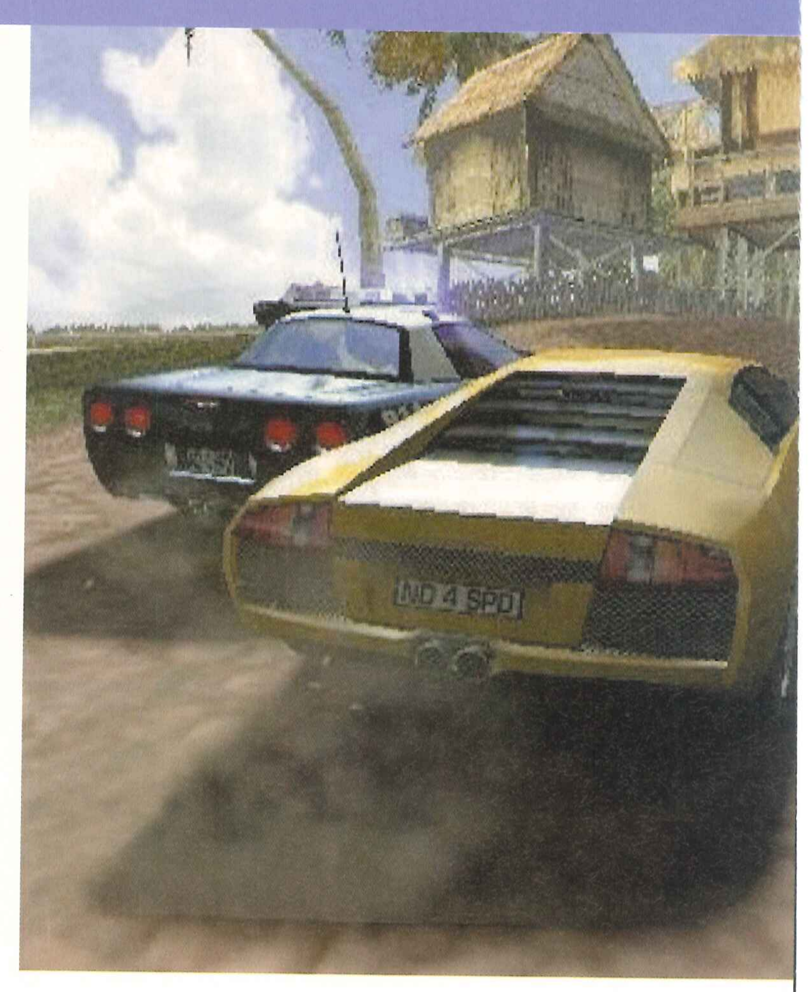
PROTEGER A OTRO PERSONAJE no será tan difícil como parece: el "otro" también disparará de lo lindo.



NUESTRO ARSENAL incluirá la friolera de 20 armas, aunque claro, el de los robots no se quedará atrás.



LA MECÁNICA DE JUEGO de esta entrega de «Need for Speed» nos ofrecerá diversión desde la primera partida gracias a un sencillo control y un frenético ritmo de carrera.



- Noviembre
- Electronic Arts
- Velocidad

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

¿Cansado de ir pisando huevos con tu Seat 600? Ahora podrás agenciarte un BMW y acelerar a fondo. ¡Pero cuidado con la poli!

UNA DE LAS SAGAS DE CONDUCCIÓN MÁS CAÑERAS está ya en boxes haciendo los últimos ajustes a la que será su primera entrega para las consolas de nueva generación. Por si no la conocéis, sabed que siempre se ha distinguido por ponernos al volante de los mejores modelos de marcas tan "baratas" como Ferrari, BMW o McLaren... "casi ná", vamos, y esta nueva entrega no va a ser una excepción.

A bordo de estas bestias de la carretera podremos competir en emocionantes carreras de estilo arcade, en las que curvas casi imposibles, colisiones y enormes saltos serán tan abundantes como los coches de policía, que estarán siempre alerta para detenernos cuando corramos mucho y le añadirán todavía más emoción a estas intensas partidas.

HABRÁ DOS MODOS DE JUEGO PRINCIPALES. Por un lado tendremos el Campeonato, que estará dividido en 30 pruebas diferentes, y en el que según vayamos ganando carreras conseguiremos abrir nuevos coches y circuitos; por otro nos encontraremos con el modo Desafío, en el que podremos ejercer de conductores temerarios tratando de huir de la policía, o por el contrario ser nosotros los "maderos" e intentar dar caza a los "Schumachers" de pacotilla.

Además, gráficamente el juego apunta muy buenas maneras, sobre todo en lo que se refiere al diseño de los vehículos, por lo que estamos deseando echarle el guante a la versión final. Tranquilos, que ya os contaremos. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

El juego promete emoción a raudales y diversión desde la primera partida. La duda es: ¿se echará en falta algo más de realismo en las carreras?



LAS CLAVES

1 **LOS COCHAZOS** que habrá disponibles serán piezas de autentico lujo, de esas con las que la mayoría de los mortales no podemos más que soñar.



2 **EL ESTILO ARCADE** que nos propondrá el juego se reflejará en su sencillo control y en la gran espectacularidad de todas las carreras.



3 **LAS PERSECUCIONES,** ya sea huyendo de la policía o conduciendo el mismo coche patrulla.





LOS MEJORES MODELOS de las marcas más conocidas estarán disponibles en el garaje del juego. Como veis, el apartado gráfico estará a una gran altura.

ESTAS CARRERAS NOS ASEGURARÁN LA EMOCIÓN CON UN DESARROLLO FRENÉTICO Y UN ESTILO DE CONDUCIR MUY ARCADE



Éste es el sexto capítulo... EL PRIMER «NEED FOR SPEED» SALIÓ EN 1995

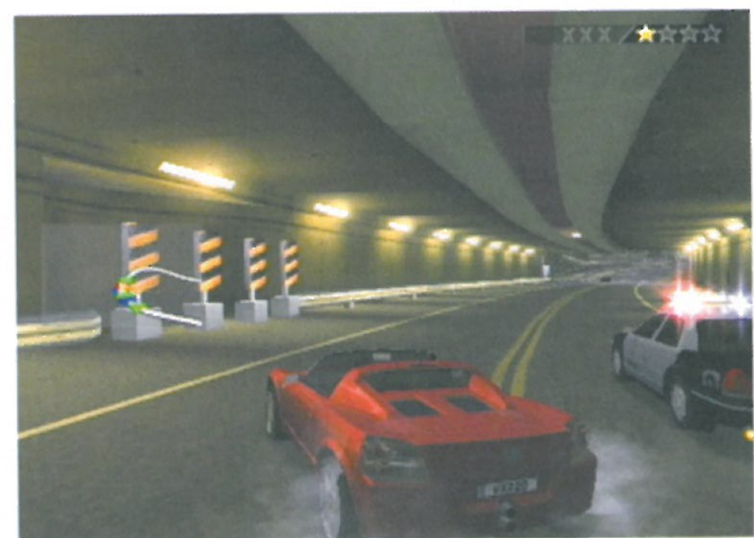
La consola 3DO fue la primera plataforma que acogió un «Need for Speed». El juego tuvo mucho tirón, pero debido al escaso éxito que consiguió la máquina, la saga siguió adelante en PlayStation.



Una saga muy "yanqui"... EN ESTADOS UNIDOS LEVANTA PASIONES

Aunque aquí no sea de las sagas con más tirón, a nuestros colegas norteamericanos les encanta todo lo relacionado con «Need for Speed», y es muy fácil encontrar cientos de webs dedicadas a ella, en las que se puede encontrar todo tipo de información acerca de los coches, circuitos, etc.







EL TRÁFICO REAL será otro de los factores a los que habrá que estar atento. ¡Cuidado con ese dominguero!



LOS CIRCUITOS tendrán caminos y atajos con los que podremos arañar unos segundillos... o perderlos.



LOS DESPERFECTOS del coche aumentarán con las "galletas" que nos demos. ¡Cuidaaooo que es nuevo!



RECORREREMOS ESCENARIOS 3D que tendrán una extensión enorme. Dentro de estas preciosas localizaciones nos esperan un montón de saltos y situaciones plataformeras.



- Noviembre
- Sony
- Plataformas

RATCHET AND CLANK

Una llave inglesa y un robot con más recursos que el presentador de "Bricomanía" van a ser nuestras armas para salvar el universo.

UN GATO ESPACIAL Y SU ROBOT MULTIUSOS se van a meter en el lío más grande del universo. ¿Y sabéis quién va a tener que ayudarles a salir de él? Pues nosotros, los "apagafuegos" de siempre, porque nuestra misión esta vez será acompañar a Ratchet y a Clank por un montón de planetas, a cual más raro, saltando de plataforma en plataforma mientras eliminamos a unos robots que, por cierto, tendrán una pinta bastante simpática. ¿Que cómo vamos a lograrlo? Veréis, es que además de saltar como locos, también podremos "tirar" de un impresionante arsenal y de... ¡una llave inglesa! Eso sí, lo mismo nos servirá para atizarle fuerte a los enemigos que para reparar nuestro robot.

DURANTE EL JUEGO SÓLO LLEVAREMOS A RATCHET, el extraterrestre con pinta de gato, pero Clank nos acompañará en todo momento convertido en una mochila. Cuando lleguemos a las partes más complicadas, nuestro robot se transformará en diferentes "gadgets", como un helicóptero o un lanza garfios, para facilitarnos las cosas. Además, también tendremos que usar una nave espacial para viajar de planeta en planeta, ya que el juego estará salpicado con toques de aventura que nos harán regresar a determinados lugares para descubrir zonas ocultas. Vamos, que nos espera una buena dosis de acción plataformera. HC

PRIMERA IMPRESIÓN
«Ratchet and Clank» no sólo cuenta con un apartado técnico de lujo, sino que le añade a la diversión de las plataformas algunos toques de acción y aventura muy prometedores.

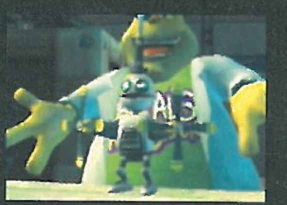


LAS CLAVES

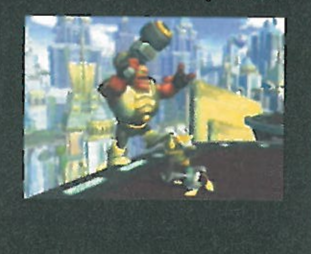
1 SALTOS Y AVENTURA. Tendremos que recorrer enormes escenarios espaciales con diseño plataformero, pero también habrá toques de aventura.



2 EL ROBOT CLANK. Además de ser nuestro compañero, podrá transformarse en todo tipo de gadgets: ¡hasta en un práctico helicóptero!



3 LOS ENEMIGOS, que serán inteligentes, abundantes y, sobre todo, la mar de simpáticos.







AUNQUE CONTROLAREMOS A RATCHET, llevaremos al robot Clank a la espalda. Las piezas de los enemigos nos servirán para añadirle nuevas funciones.

UN ALIENÍGENA CON ASPECTO DE GATO Y UN ROBOT PROTAGONIZARÁN ESTE PLATAFORMAS CON TOQUES AVENTUREROS



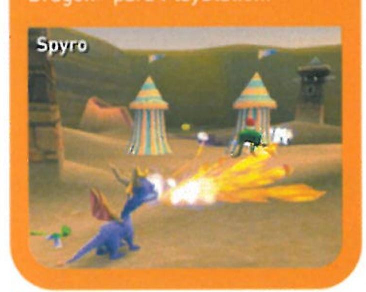
¡OJO AL DATO!

Un género en auge... LAS PLATAFORMAS EN TRES DIMENSIONES ARRASAN EN PS2

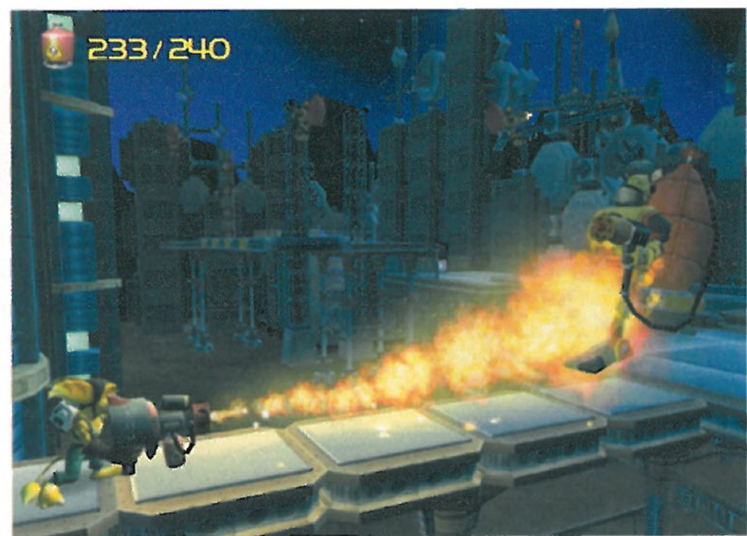
Desde que «Jak and Daxter» puso este género de moda, los lanzamientos son cada vez más potentes y numerosos. En unos meses saldrán también «Haven», «Sly Racoon», «Ape Escape 2» y el nuevo «Crash Bandicoot».

Unos "padres" expertos... SUS PROGRAMADORES SON LOS CREADORES DE LOS JUEGOS DE «SPYRO»

Insomniac Games es el estudio que ha programado «Ratchet and Clank». Esta gente ya demostró su dominio del género de las plataformas desarrollando las tres entregas de «Spyro the Dragon» para PlayStation.









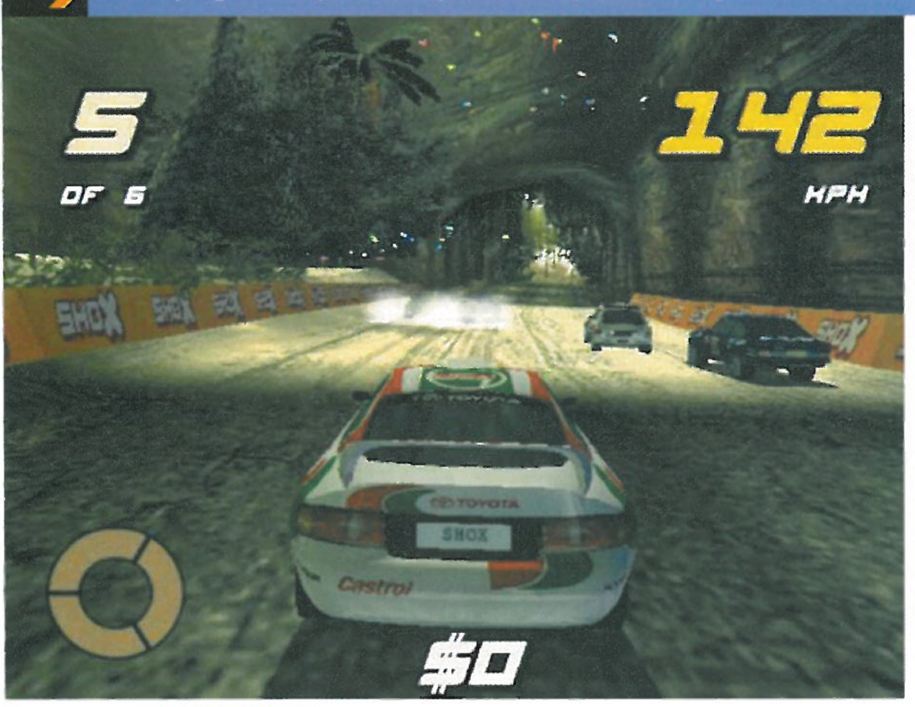
LAS ARMAS estarán a la orden del día. Además de la llave inglesa, podremos manejar todo tipo de aparatos.



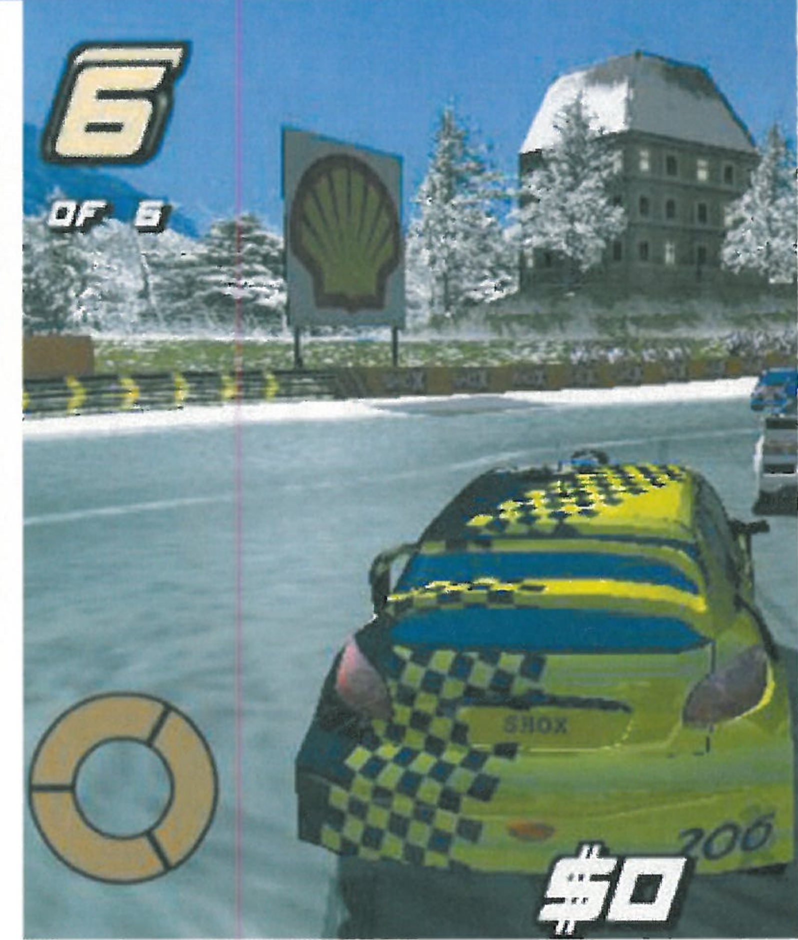
A LA HORA DE DISPARAR podemos controlar un punto de mira o escoger un sistema de puntería automática.



LOS PERSONAJES SECUNDARIOS nos irán encargando pequeñas misiones, que le darán un toque aventurero.



EL MODO PRINCIPAL nos pondrá a competir contra 5 vehículos siguiendo un estilo totalmente arcade. Sin duda, está claro que la diversión va a quedar asegurada.





LAS CLAVES

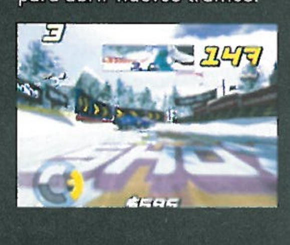
1 **EL ESTILO ARCADE.** El control no ofrecerá ninguna complicación técnica. Todo será acelerar y disfrutar de la velocidad.



2 **EL PLANTEAMIENTO.** Si queréis desbloquear nuevos coches, modos y circuitos, tendréis que ser los mejores en la carrera.



3 **LA "SHOX ZONE"**, una zona especial de cada circuito que servirá para abrir nuevos tramos.



- Octubre
- EA Sports
- Velocidad

SHOX

Coged pegamento y echároslo en la suela del zapato. Si queréis triunfar en este juego no podréis despegar el pie del acelerador.

EL GÉNERO DEL RALLY SIGUE DANDO ALEGRÍAS a sus incontables fans. Si títulos como «V-Rally 3» o «Colin McRae 3» se centran en el lado más realista, el estilo arcade más puro va a llegar de la mano de «Shox», un juego que nos invitará a pisar el acelerador y frenar lo mínimo para llegar a la meta antes que nadie.

Competiremos contra 5 rivales en un total de 24 circuitos, que estarán repartidos en tres grandes entornos: alpes nevados, desierto de arena y la jungla. Lo curioso es que partiremos de un número de circuitos base, y a medida que ganemos carreras los iremos ampliando con nuevos tramos. Una de las claves para lograrlo será llegar en buena posición a unas zonas del circuito llamadas "shox zone", y en estas divertidas carreras también habrá hueco para la espectacularidad: en un punto del circuito la acción se ralentizará al estilo "Matrix", coincidiendo generalmente con un gran salto de todos los vehículos participantes.

PODREMOS CONDUCIR 24 COCHES OFICIALES de marcas tan conocidas como Porsche, Audi, BMW y Toyota, entre otras. Además, tendremos dos maneras de ampliar nuestro garaje: en furiosas competiciones de uno contra uno, o comprándolos directamente con el dinero que vayamos acumulando tras ganar un buen numero de carreras.

El modelado de los coches y la construcción de los circuitos será bastante solido y detallado, y los vehículos mostrarán todo tipo de daños, como abolladuras en la carrocería, desprendimiento de partes y cristales rotos. Por último, merece la pena destacar que el ritmo de la música irá cambiando en función del transcurso de la carrera, otro detalle que confirma que este juego nos ofrecerá pura diversión en unos rallies sin complicaciones. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

El control se domina desde el principio, y los modos de juego nos han dejado una buena sensación. Habrá que ver si queda demasiado "superficial".

EN EL GARAJE del juego encontraremos modelos de marcas muy populares, como Audi, Toyota, o este curioso Mini. Habrá hasta veinticuatro modelos.

■ LOS AFICIONADOS A LOS RALLIES ENCONTRARÁN AQUÍ UNAS CARRERAS CON UN PLANTEAMIENTO TOTALMENTE ARCADE ■

¡OJO AL DATO!

¿A qué juego se parece?

SUS DESARROLLADORES LO HAN COMPARADO CON «SEGA RALLY 2»

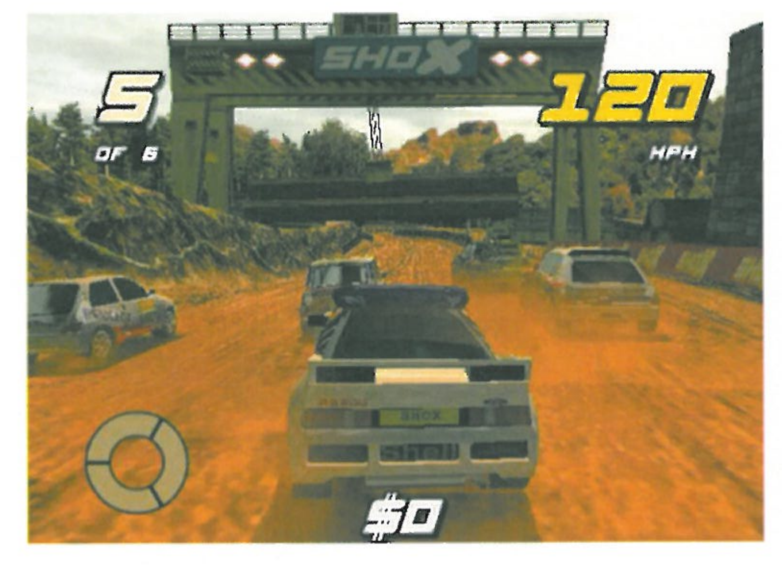
Se refieren a la jugabilidad, porque los coches de «Sega Rally», como este de aquí abajo, eran muy fáciles de controlar. Su estilo arcade nos invitará a divertirnos sin complicaciones.



Influencias del cine...

DURANTE LA CARRERA HABRÁ SECUENCIAS AL ESTILO DE "THE MATRIX"

No es broma, y es que hasta a los juegos de conducción ha llegado la famosa "ralentización de imágenes" que tan de moda se pusieron en "The Matrix". El resultado será muy vistoso.







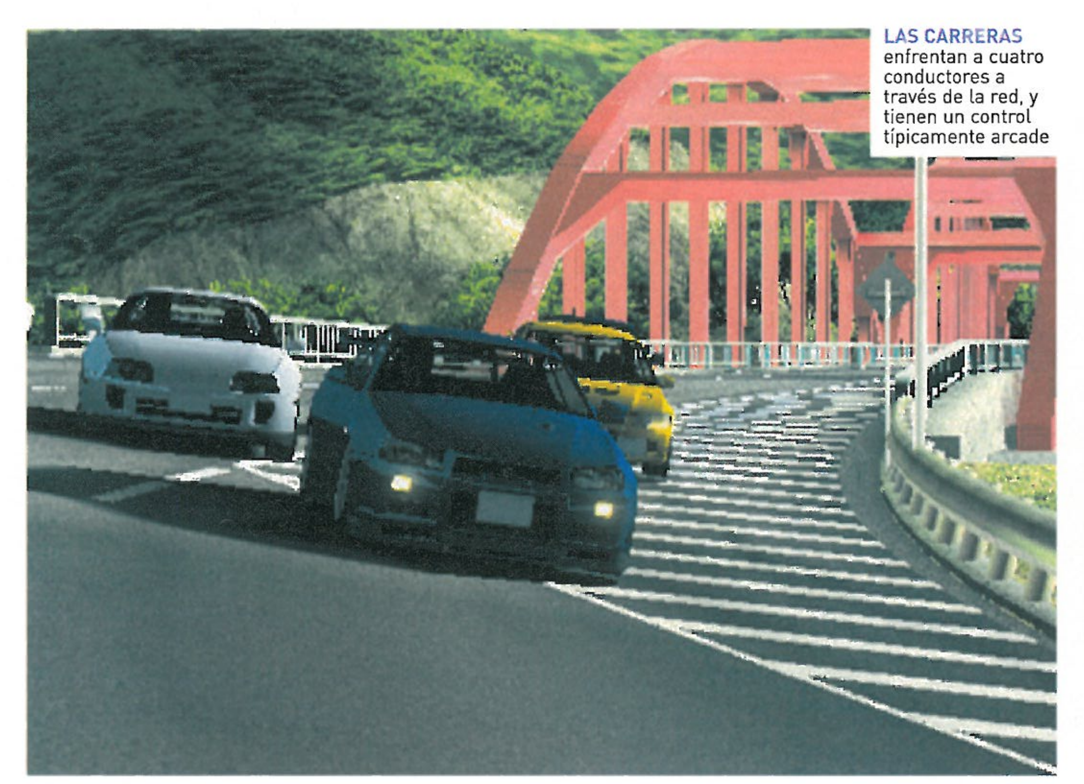
SI HACEMOS BUENOS TIEMPOS se nos irá premiando con dinero, que usaremos para comprar más coches.



LOS ENTORNOS serán de todo tipo, y habrá circuitos en la nieve, en el desierto y hasta en la jungla.



LA VISTA INTERIOR nos permitirá disfrutar de los momentos más espectaculares durante las carreras.





LAS CARRERAS enfrentan a cuatro conductores a través de la red, y tienen un control típicamente arcade

CARRERAS DE BATTLE

Hasta ahora, los jugones japoneses podían presumir de ser los más rápidos del barrio, pero se les acabó el "chollo": las carreras de esta máquina se desarrollan a través de Internet, así que los rivales llegan desde cualquier salón recreativo del país.

LO QUE DEBES SABER

- **TIPO DE JUEGO:** Velocidad
- **COMPAÑÍA:** Taito
- **LANZAMIENTO:** FECHA: Noviembre 2002 LUGAR: Japón
- **NÚMERO DE JUGADORES:** 1 - 4
- **PRECIO DE LA PARTIDA:** 100 yenes (0,80 euros)
- **CONVERSIÓN:** PlayStation 2



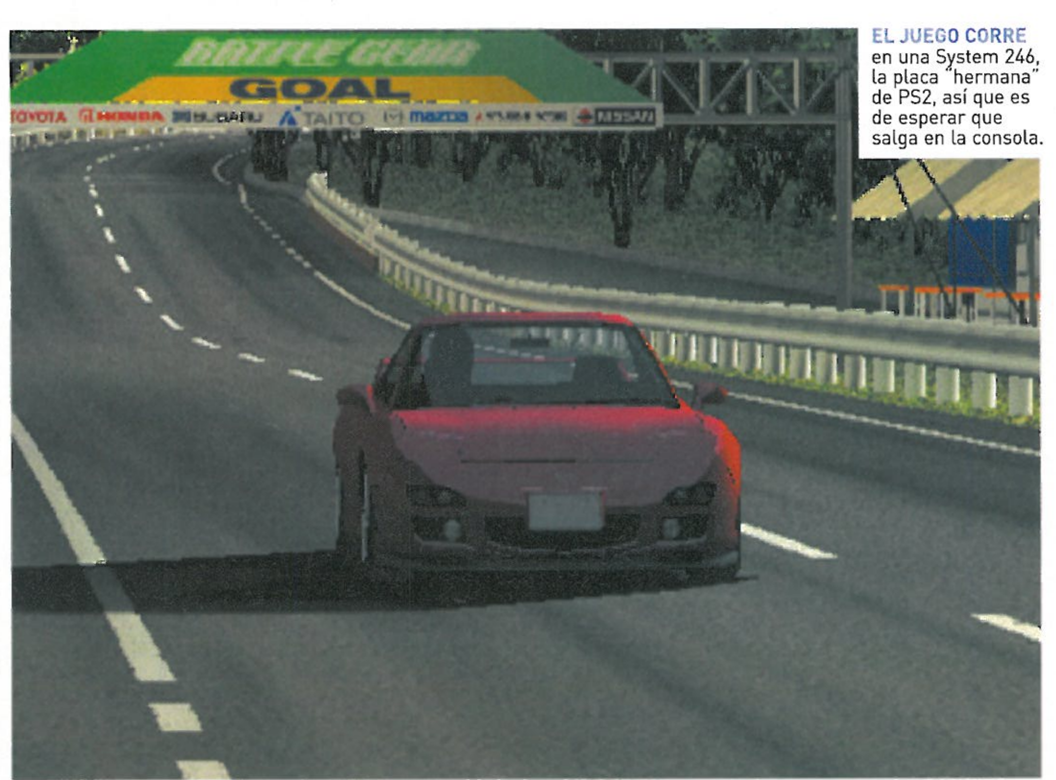
LAS LLAVES DEL COCHE funcionan igual que una tarjeta de memoria, y sirven para guardar la configuración del vehículo y la puntuación obtenida.

LA MÁQUINA

Permite jugar a dos jugadores y además incluye un cable de red para acceder a los servidores de Internet. En lugar de una entrada para una tarjeta de memoria, tiene un puerto para introducir la llave.



LOS COCHES son reales, y hace falta comprar una llave para cada modelo diferente que se quiera conducir.



EL JUEGO CORRE en una System 246, la placa "hermana" de PS2, así que es de esperar que salga en la consola.

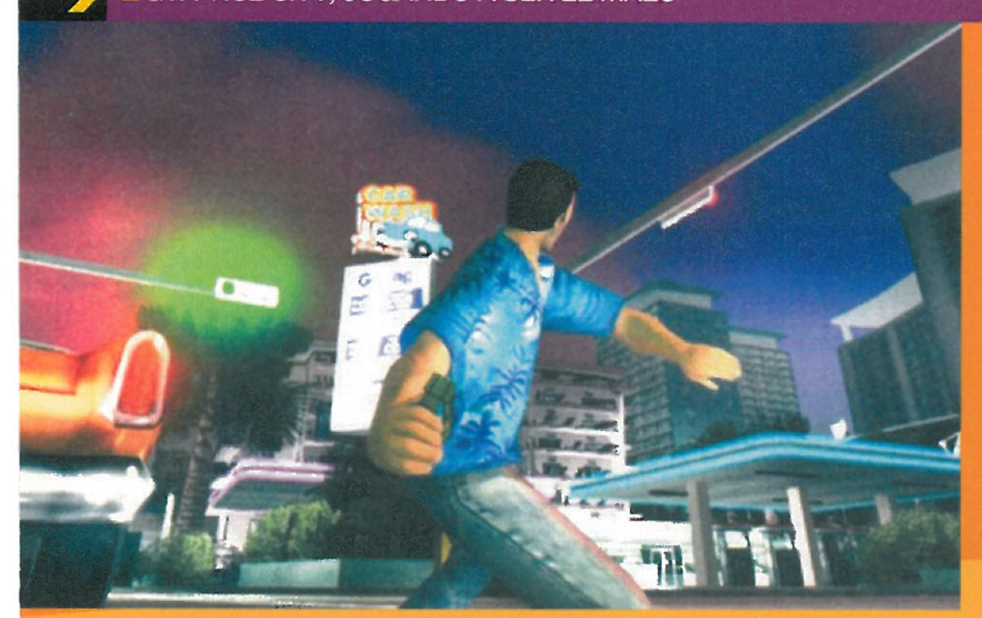
TURISMOS EN LA RED
GEAR 3

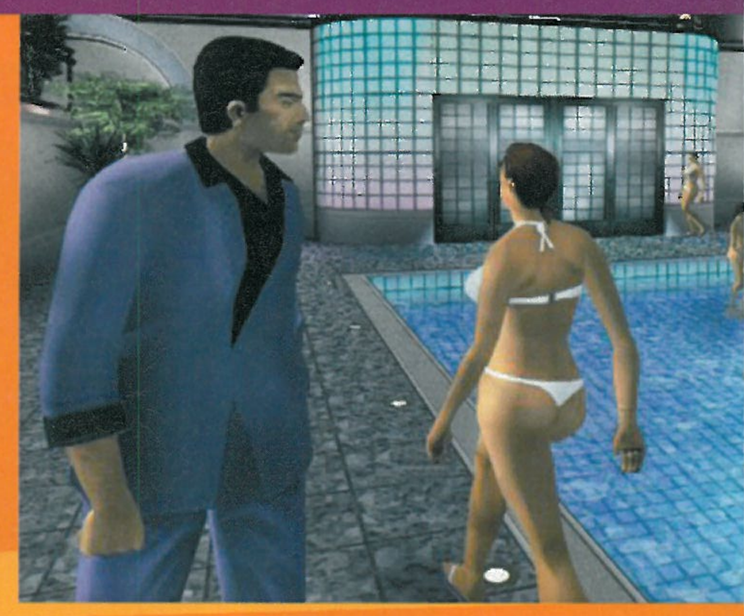
LAS CARRERAS DE TURISMOS siguen estando de moda en Japón. En esta ocasión ha sido Taito quien ha aprovechado la potencia de la placa System 246 (la versión arcade de PS2) para lanzar la tercera entrega de la saga de conducción «Battle Gear». Fiel a su espíritu, el modo principal consiste en arriesgar el pellejo atravesando circuitos urbanos a toda velocidad y, claro, en el garaje del juego encontramos los coches reales más potentes que se pueden conducir.

Hasta aquí nada nuevo, pero la principal novedad de «Battle Gear 3» es su conexión a Internet, que le permite a los jugones japoneses correr contra tres rivales situados en otros salones arcade. Para identificar su coche, cada jugador debe comprar una llave donde se van guardando los datos de sus partidas, así como los puntos que gana, como si fuera una tarjeta de memoria. Y lo bueno es que, una vez en casa, pueden entrar en la red para consultar el ránking de pilotos y modificar el aspecto de su coche. Que suerte tienen estos tíos...



EL ACABADO de los coches es muy bueno. Además, cada piloto tiene matrícula propia del lugar donde esté la recreativa.





LLEGA GTA VICE CITY, EL JUEGO MÁS GAMBERRO

JUGANDO A EL MALO

A partir de ahora ya nadie nos echará "la bronca" por portarnos mal... al menos en las consolas. Y es que se nos avecinan unos cuantos juegos, con la esperada nueva entrega de «GTA» a la cabeza, en los que "lo bueno" es poder ser el malo. ¿Os atreveréis con ellos?

Seguro que en más de una ocasión se os ha pasado por la cabeza convertiros en el malo de algún juego. Tranquilos, que no hablamos de trazar un plan maquiavélico para dominar el mundo y que luego el héroe de turno nos dé nuestro merecido. Lo que queremos decir es que, por una vez (y sólo jugando) tampoco está mal meterse en la piel de un gamberrete que se salta las leyes cuando le viene en gana. Y eso es precisamente lo que parecen haber pensado algunas compañías desarrolladoras, porque de aquí a final de año se nos avecinan unos cuantos títulos donde tendremos que interpretar el papel de "malos". De todos ellos, el más esperado y el primero en aparecer será «GTA Vice City», la cuarta entrega de la famosa saga «Grand Theft Auto». Este título seguirá las premisas que ya marcó el genial «GTA3» en PS2 y por las que recibió muchas alabanzas y algún que otro "mosqueo" (como siempre, sin mucho fundamento) por su peculiar desarrollo: convertirnos en maleantes de tres al cuarto y realizar encargos de todo tipo para la mafia.

EL PROTAGONISTA DE LA AVENTURA será Tommy Vercetti, a quien pondrá la voz el actor Ray Liotta (el protagonista del film «Uno de los Nuestros»). En esta ocasión sus correrías (y las nuestras) van a transcurrir en el Miami de los años 80, o sea, que nos esperan muchos pantalones horteras, camisas hawaianas de lo más "cantosas" y cadenas doradas en el cuello. Además, la ciudad estará representada de una forma tan exacta, que cualquiera que haya estado allí reconocerá en seguida los edificios y monumentos más representativos. Y habrá que prestar atención a su tamaño, porque su extensión será el doble de grande que la ciudad de Liberty City (y ya es decir), donde se desarrollaba la acción de «GTA3».

Por si no os acordáis, en este título teníamos que cumplir una serie de misiones (sabotear coches, "silenciar" testigos, etc.) para la banda de delincuentes que operaba en la ciudad. Para llevarlas a cabo teníamos libertad total de acción, tanto en coche como a pie. Por ejemplo, podíamos robar vehículos, emplear una gran variedad de armas ▸▸



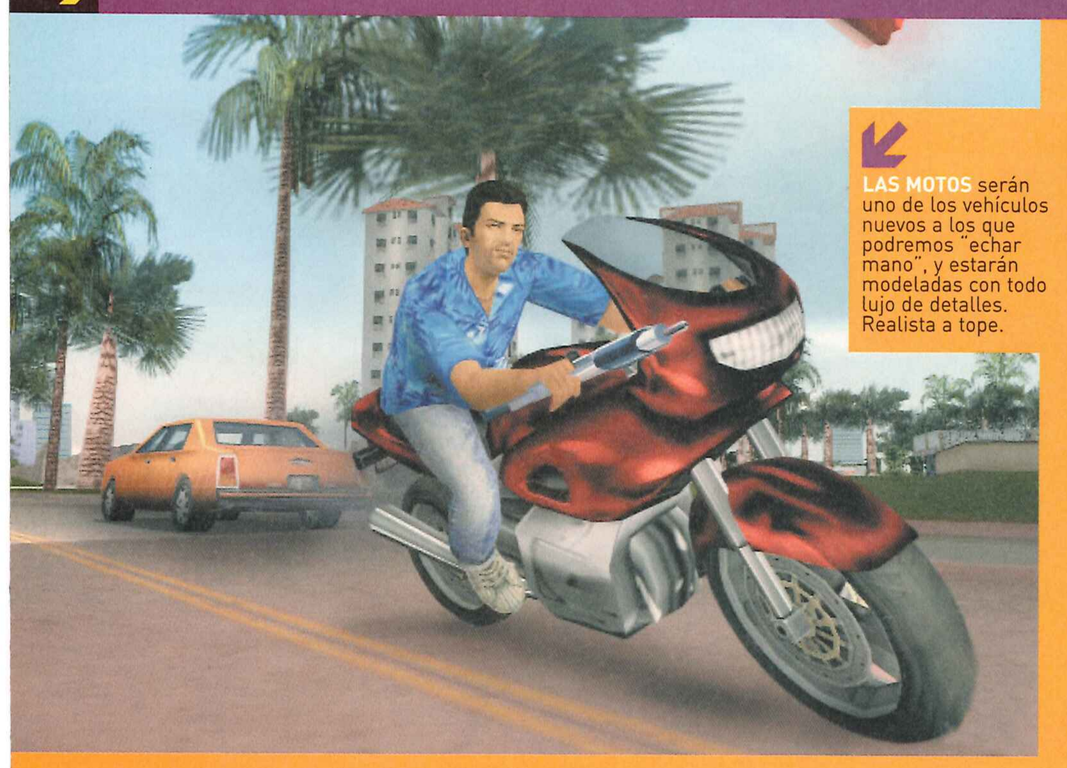
SER

LOS DATOS QUE DEBÉIS CONOCER

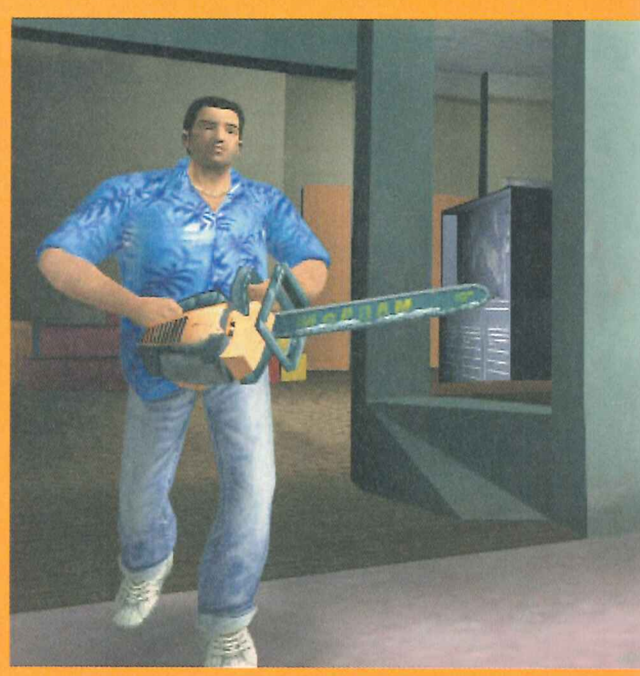
- Fecha de lanzamiento: **Noviembre**
- Consola para la que sale: **PlayStation 2**
- Se trata de: **La segunda entrega de «GTA» en PS2**
- Género al que pertenece: **Aventura de acción**
- Lo más llamativo: **Podremos saltarnos la ley a la torera**

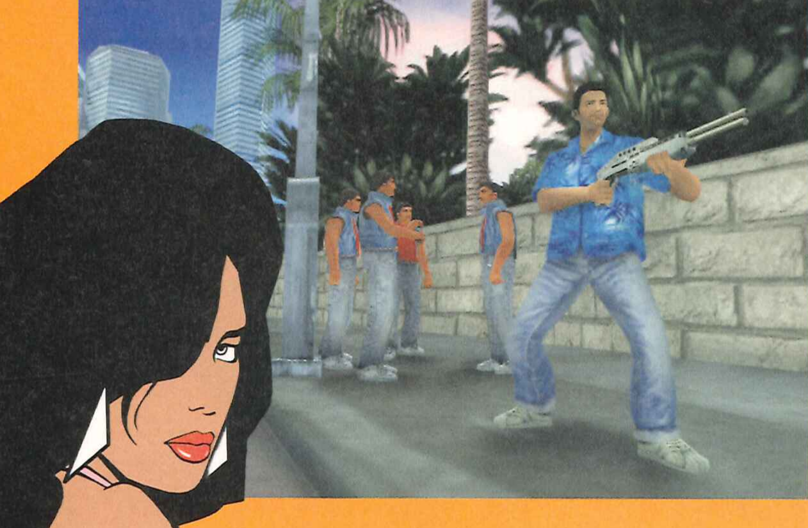
MAFIOSO

EL PROTAGONISTA de «Vice City», Tommy Vercetti, tendrá que vérselas con toda clase de gentuza y capos de la mafia. Si andamos con cuidado y cumplimos sus peticiones, nos haremos respetar como un miembro más de "la familia".



LAS MOTOS serán uno de los vehículos nuevos a los que podremos "echar mano", y estarán modeladas con todo lujo de detalles. Realista a tope.







EN ESTE JUEGO DE ACCIÓN GOZAREMOS DE UNA TOTAL LIBERTAD MOVIMIENTOS MIENTRAS TRABAJAMOS PARA LA MAFIA

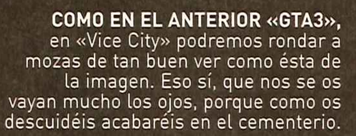
▸▸ y desplazarnos por los escenarios a nuestro antojo haciendo lo que nos viniera en gana.

→ESTA MECÁNICA DE JUEGO que os acabamos de explicar será la misma que disfrutaremos en «Vice City», aunque nuestra libertad de acción crecerá más, si cabe, con la incorporación de unos cuantos elementos nuevos.

Uno de ellos será la posibilidad de poder acceder al interior de un buen número de locales, lo que aparte de dotar de mayor variedad a los escenarios, acentuará el factor de exploración. También destacará la cantidad de armas y medios de transporte que podremos emplear, cuyo número crecerá significativamente respecto al juego anterior: seremos capaces de utilizar hasta 40 armas diferentes (frente a las 15 disponibles en «GTA3»), que irán desde un simple destornillador hasta la potente ametralladora M-60 y, aún mejor, podremos montarnos en nuevos vehículos aparte de los coches, como avionetas, motos o lujosos yates. En total serán cerca de 120 medios de transporte a los que podremos echarles el guante.

→A NIVEL TÉCNICO TAMBIÉN HABRÁ UNA GRAN MEJORA. El juego contará con un mayor número de polígonos, tanto para recrear la ciudad de Miami ▸▸

BOMBONES ←



COMO EN EL ANTERIOR «GTA3», en «Vice City» podremos rondar a mozas de tan buen ver como ésta de la imagen. Eso sí, que nos se os vayan mucho los ojos, porque como os descuidéis acabaréis en el cementerio.



LAS ARMAS que podremos utilizar (hasta 40 distintas) serán de lo más variadas: pistolas, recortadas, cuchillos lanzallamas... ¡hasta habrá motosierras!



LOS "POLIS" volverán a ser nuestros mayores enemigos y, gracias a su avanzada IA, serán capaces de perseguirnos por toda la ciudad.

OTROS JUEGOS "GAMBERROS"

Más excusas para ser "malo"

Aparte de «Vice City», existen ya varios títulos (y otros que vendrán) en los que también adoptamos el papel de malos. A continuación os mostramos cuatro de ellos: dos ya disponibles y otro par que saldrán en pocos meses.



GTA3: Este juego es el precedente de «Vice City» y ofrece al jugador una total libertad de acción, una gran ciudad dividida en varias secciones y, por encima de todo, mucha diversión. Ya es un auténtico clásico.



MAFIA: El próximo año disfrutaremos en PS2 de una propuesta bastante interesante: pasar de ser meros taxistas a convertirnos en capos de la mafia. La ambientación típica de los 40 estará muy lograda.



HITMAN 2: Este título nos mete en el pellejo de un asesino retirado que vuelve a su antiguo trabajo para rescatar a un colega. La gracia del juego consiste en realizar las misiones pasando desapercibidos.



THE GETAWAY: Esta historia de gángsters ambientada en el Londres actual contará con un apartado gráfico tan elaborado que casi parecerá una película. Estará en la calle antes de las próximas Navidades.

ACCIONES SIN LIMITES

Un tipo "fuera de la ley"

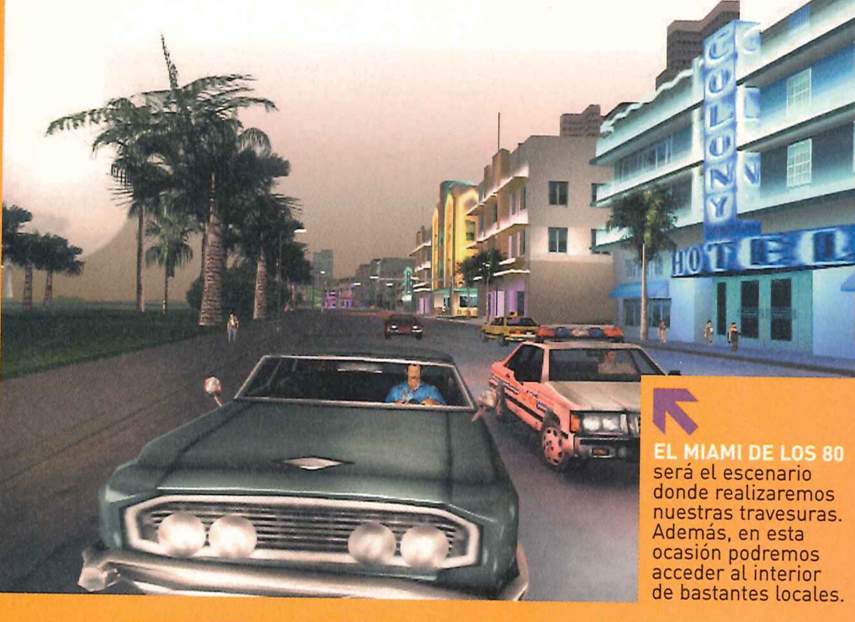
En «GTA Vice City» la libertad de acción será absoluta, y podremos realizar casi cualquier cosa que se nos pase por la cabeza, por muy malintencionada que sea. Para que os hagáis una idea de lo que os decimos, aquí os mostramos algunos ejemplos prácticos:



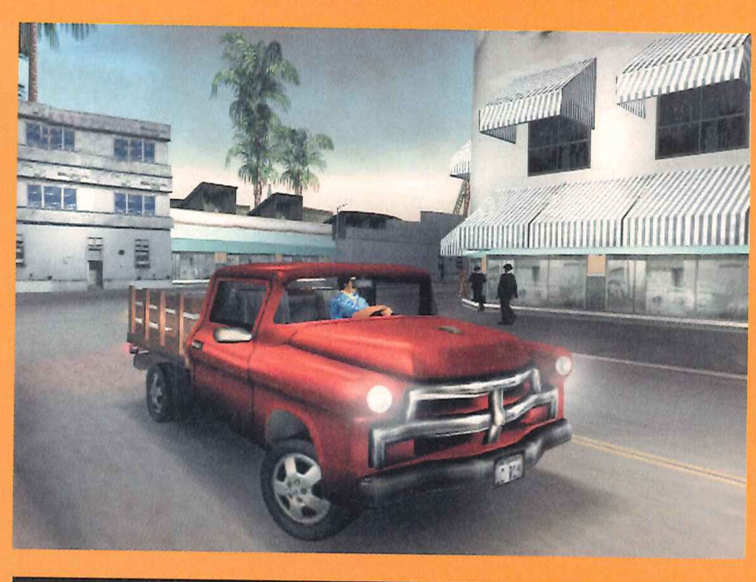
- **CONVERTIR UN VEHÍCULO EN CHATARRA.** Bate de béisbol o hacha en mano, nada mejor para descargar adrenalina que reducir a trozos de metal los coche que nos encontremos.
- **PEGARSE DE TORTAS CON QUIEN SEA.** Cualquiera de los 80 tipos de peatones va a ser susceptible de recibir una de nuestras "caricias". Pero andaos con ojo, ya que alguno puede ir armado.
- **"COGER PRESTADO" EL COCHE (O MOTO, BARCO...) QUE DESEEMOS.** Cualquier medio de transporte que aparezca en «Vice City» podrá ser nuestro con tan sólo pulsar un botón.
- **MOLESTAR A LOS POLICÍAS.** Podremos fastidiar a los polis que custodian la ciudad. Eso sí, después no pararán de perseguirnos por toda la metrópoli.

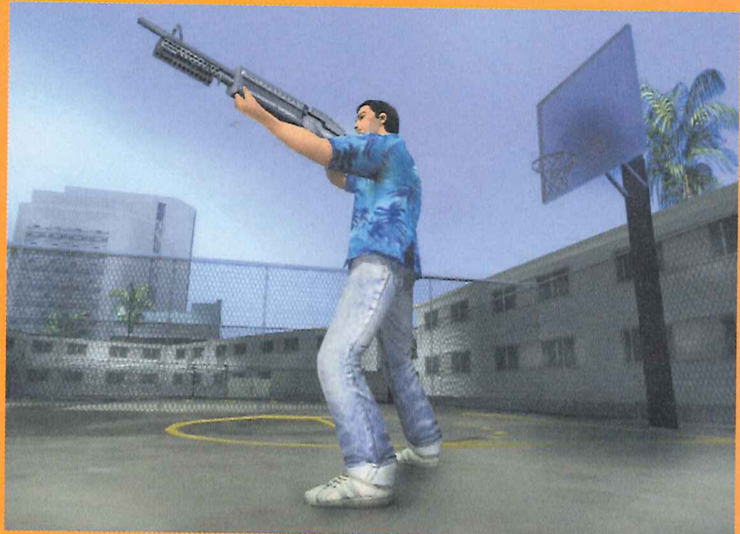


- **LIGAR CON SEÑORITAS.** Después de un día estresante, qué mejor que relajarse visitando a alguna "amable" muchacha para recuperar las energías perdidas... o para perder las que nos queden.
- **ESCUCHAR "TACOS".** No os perdáis el vocabulario de estos tipos. Soltarán más tacos que el Coto Matamoros.
- **SEMBRAR EL CAOS.** Podremos lanzar granadas en la calle, disparar a los escaparates, pegar fuego a los coches...



EL MIAMI DE LOS 80 será el escenario donde realizaremos nuestras travesuras. Además, en esta ocasión podremos acceder al interior de bastantes locales.







LA BANDA SONORA

Lo mejor de los 80



BLONDIE alcanzó el éxito con "Maria", y será uno de los grupos estrella de «GTA»

«GTA Vice City» albergará una de las mejores bandas sonoras de la historia de los videojuegos (en forma de emisoras de radio, como en sus anteriores entregas). Y no creemos exagerar ni un ápice, porque coincidiendo con su salida al mercado español (recordad que el título saldrá a la venta en noviembre), Sony Music y Epic Records van a publicar una colección de siete CD´s que contendrán la BSO completa de «Vice City», o lo que es lo mismo, la música más rompedora de los años 80. Grupos como Judas Priest, Blondie, Kool and the Gang o Cutting Crew son tan solo unos ejemplos de lo que podréis escuchar en esta fabulosa recopilación musical. Seguro que se convierte en uno de los "megahits" del año.

LA ENORME VARIEDAD DE ARMAS Y VEHÍCULOS QUE PODREMOS EMPLEAR SERÁ UNO DE LOS ASPECTOS MÁS DESTACADOS DEL JUEGO

como para los personajes, de modo que todo lo que aparezca en pantalla tendrá una pinta realista a tope. También disfrutaremos de nuevas animaciones, tanto en los combates como en el resto del desarrollo, que en teoría ayudarán a aumentar nuestras opciones de movimiento.

LAS MEJORAS NO SE QUEDARÁN EN LO VISUAL: la IA de los enemigos, especialmente de los polis, también estará más perfeccionada, sobre todo cuando nos vayan persiguiendo varias patrullas, con lo que nos costará todavía más darles esquinazo.

El control del personaje también tendrá modificaciones. Las notaremos sobre todo a la hora de desenfundar alguna de nuestras armas, puesto que será mucho más sencillo apuntar a los objetivos, ya sean fijos o móviles.

Si todo lo que os acabamos de contar os ha dejado con la boca abierta, debéis saber que «Vice City» esconde un montón de sorpresas más, aunque habrá que esperar a noviembre para descubrirlas todas. ¡Paciencia! HC



LOONS
WANTED
458875
TAZ
WANTED
APTO PARA TODOS LOS PUBLICOS
aDeSe TP
XBOX
PC CD ROM
NINTENDO GAMECUBE
PS2
PlayStation 2
LOONEY TUNES
INFOGRAMES
Ibérica

CONCURSO

¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!







Ya a la venta en tiendas

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: hc133matt**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 25 de Octubre de 2002.





y 10 juegos para PS2



¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡Envía un SMS desde tu móvil!







NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 10 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

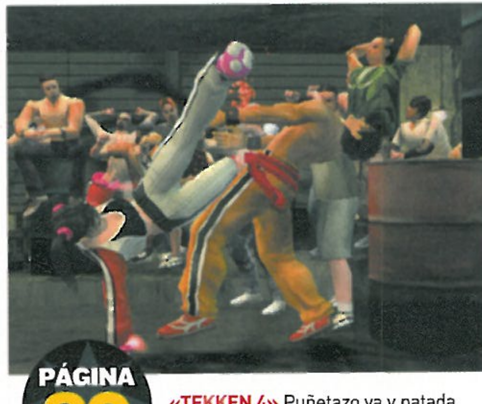
▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 80

«TEKKEN 4» Puñetazo va y patada viene, por fin os podemos contar todo lo que da de sí la última entrega de la genial saga de lucha para PS2.



PÁGINA 94

«ONIMUSHA 2» ¿Os venís hasta el Japón medieval para descubrir qué tienen en común las aventuras de terror y los combates con katana?



PÁGINA 84

«SUPER MARIO SUNSHINE» Hemos acompañado al bigotudo fontanero en su último y más espectacular juego de plataformas. ¿Será su debut en GameCube el bombazo que todos esperábamos? ¡Corred a comprobarlo!

EN ESTE NÚMERO...

■ LUCHA ■ NAMCO ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,00 € (11.480 ptas.) ■ +13 ■ Lanzamiento: Ya disponible

LOS COMBATES DE «TEKKEN 4» son de lo más realista, gracias a las posibilidades de combate que nos brinda su gran sistema de control y la impresionante puesta en escena. ¡Y encima pelean chicas tan guapas como Christie!

EL MÁXIMO EXPONENTE DE LA LUCHA 3D



TEKKEN 4

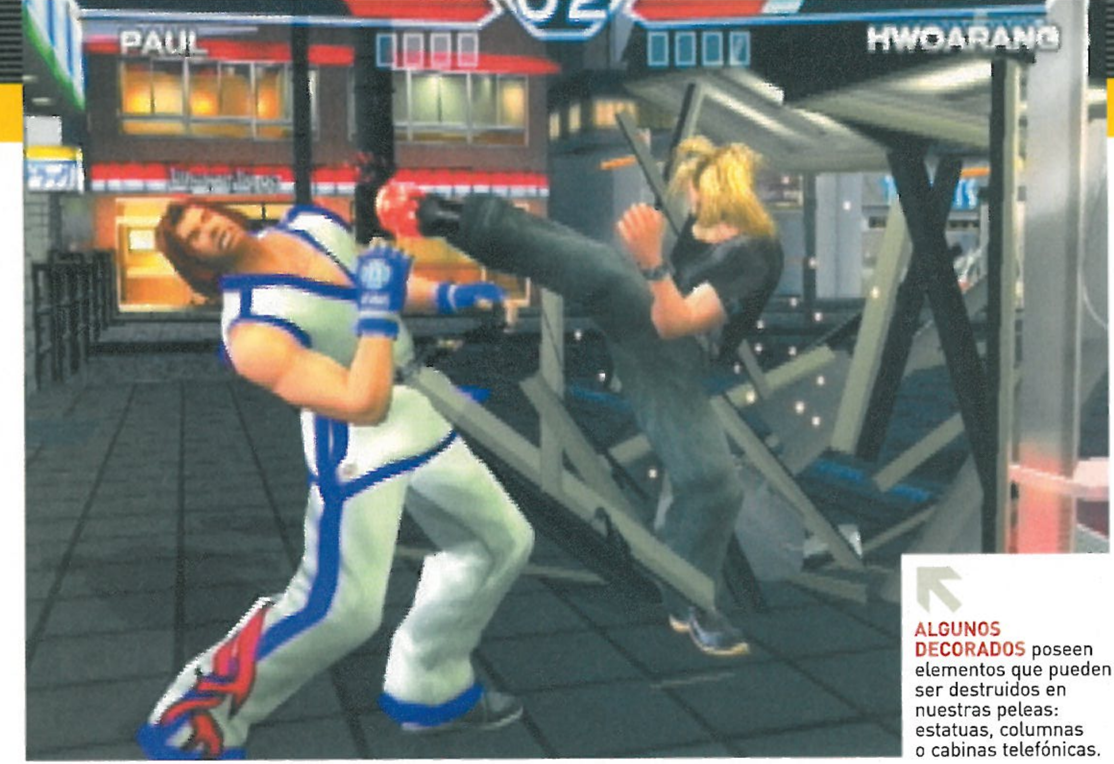
Llegó el momento de dar los golpes más contundentes, hacer los combos más increíbles y las llaves más espectaculares: sí chicos, ha vuelto el campeón de los beat´em up, y con él la mejor lucha 3D.

■ **UNA DE LAS SAGAS DE LUCHA MÁS POPULARES** vuelve a la carga con una cuarta entrega que, ¡no podemos contenernos más!, nos ha dejado completamente alucinados por las posibilidades de juego que ofrece, la cantidad de novedades que incluye y por su enorme calidad técnica. Pero tranquilicémonos y vayamos poco a poco: como seguro que casi todos sabéis, este arcade de lucha 3D, que ya se ha dejado ver en recreativa, PSone, PS2 y GBA, se ha convertido en el favorito del gran público por dos razones principales: su original y completo sistema de control, que ahora os explicaremos, y un elevadísimo nivel técnico.

→ **EL SISTEMA DE CONTROL APENAS HA CAMBIADO**, lo que es una buena noticia, porque siempre ha sido uno de los puntos fuertes la serie. De esta forma, cada uno de los cuatro botones del frontal del mando de PS2 sirven para controlar las respectivas extremidades del luchador, y combinándolos podemos realizar una gran variedad de movimientos, golpes y combos. Al principio, puede que este sistema se haga un tanto complicado para los no iniciados en el género, o los que nunca hayan probado «Tekken», pero os aseguramos que en cuanto se le coge el







ALGUNOS DECORADOS poseen elementos que pueden ser destruidos en nuestras peleas: estatuas, columnas o cabinas telefónicas.



LA VARIEDAD DE MOVIMIENTOS de cada luchador es alucinante. Podemos realizar decenas de golpes y combos.



PRACTICAR MUCHO es una de las claves para conseguir llegar lejos en este espectacular arcade de lucha.

PELEAS PARA MUCHO RATO

«Tekken 4» incluye la friolera de ocho modos de juego diferentes. El que más nos gusta es el tradicional modo Historia, pero si os cansáis de él, todavía os quedarán otros siete más.



EN TEKKEN FORCE tenemos que avanzar por los escenarios eliminando a los enemigos.



EN EL MODO TAG TEAM formamos equipos de varios participantes. Los combates ganan en estrategia.





ASÍ SE PELEA

El control de «Tekken» es muy peculiar. Así funciona:

1. **LOS CUATRO BOTONES** del mando sirven para controlar las extremidades de los luchadores.
2. **COMBINANDO ESTOS BOTONES** es posible realizar "tropecientos" movimientos distintos.
3. **LAS PRESAS** se realizan pulsando dos botones a la vez.

tranquillo se convierte en uno de los más completos jamás diseñados. Para que os hagáis una idea, es incluso más complejo de asimilar que el de «Virtua Fighter 4», pero es un precio que pagamos con gusto para disfrutar de los mejores combates.

ESTE CUARTO CAPÍTULO TRAE VARIAS NOVEDADES, y la más significativa es la presencia de tres nuevos personajes: Christie Monteiro, Steve Fox y Craig Marduk (echad un ojo al cuadro correspondiente), que se unen a otros ya clásicos, como Paul o Law, hasta sumar 19 diferentes, una cifra más que respetable.

Por supuesto, el repertorio de golpes de los combatientes también ha sufrido modificaciones, ya que todos han aprendido nuevos movimientos y combos. En cuanto a los modos de juego, el título presenta ocho distintos,



LAW

ESTE VETERANO LUCHADOR, que parece el doble de Bruce Lee, lleva con nosotros desde el primer torneo «Tekken». Y no ha perdido la forma, pues sigue siendo de los mejores luchadores.

TRES NUEVOS PERSONAJES

La nómina de luchadores de «Tekken» recibe tres caras nuevas. Y no penséis que por ser novatos se les da peor lo de las peleas...



CHRISTIE MONTEIRO es una escultural bailarina brasileña que cuenta con gran agilidad.



ESTE ARMARIO EMPOTRADO, Craig Marduk, es el personaje más fuerte (y lento) del juego.



EL BOXEO es el deporte favorito de Steve Fox. Sus puños son como el acero, y muy rápidos.





PERSONAJES CASI REALES

▲ **HEIHACHI,** a pesar de su aspecto de viejete, sigue siendo el enemigo final. Y mucho ojito, que es de los luchadores más duros del torneo.

◄ **LAS REPETICIONES** ofrecen los últimos momentos de cada pelea. Los planos suelen ser muy cercanos, y la espectacularidad de cada imagen alcanza cotas inusitadas. Si os mola, podéis grabarla en vuestra tarjeta de memoria.

DE MARAVILLA... ... de la técnica, queremos decir. «Tekken 4» goza del mejor apartado visual que se ha visto en cualquier beat´em up, superando las prestaciones del mismísimo «Virtua Fighter 4». Echad un vistazo a estas imágenes y flipad.



EL SISTEMA DE CONTROL ES EL MEJOR DEL GÉNERO

YOSHIMITSU

ESTA ESPECIE DE DEMONIO es uno de los personajes más conocidos del mundo de los beat´em up. Aparte de pelear en «Tekken», también le gusta pasearse por «Soul Calibur».

que incluyen desde los tradicionales Historia, Entrenamiento o Versus, a otros más raros como el Tekken Force, una especie de beat´em up al estilo de «Final Fight», que ya vimos en «Tekken 3». Y claro, la diversión está asegurada con cualquiera de ellos.

EN CUANTO AL APARTADO TÉCNICO, qué queréis que os digamos, es una auténtica pasada, un goce para la vista. De hecho, a nuestro entender se trata del mejor acabado gráfico que hemos visto en un juego de lucha. El modelado de los luchadores es impecable, sus animaciones están rozando la perfección y, para colmo, todos se mueven con una rapidez inusitada.

Y si los luchadores están muy bien conseguidos, los escenarios no se quedan precisamente cortos. Aparte de su gran variedad, la gran mayoría nos regala un ni-

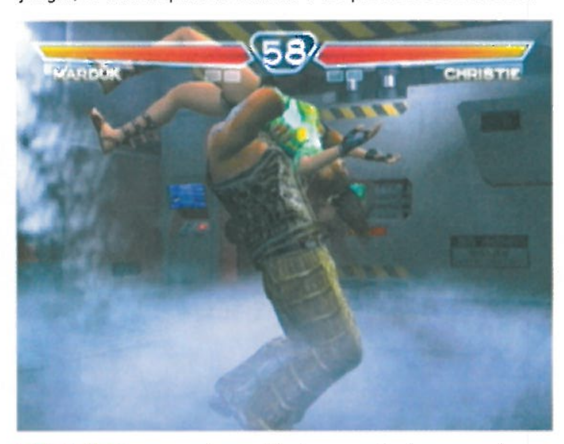




LAS ANIMACIONES de los luchadores son muy suaves. A veces son algo fantasiosas, pero todo sea por "repartir" con estilo.



DETALLES GRÁFICOS como la "curradísima" agua de la jungla, le dan un plus de calidad a los preciosos decorados.



LAS LLAVES son una buena técnica para deshacernos de nuestros rivales con facilidad. ¡Pilladles desprevenidos!

PASIÓN POR LOS EXTRAS



NUEVOS PERSONAJES O SECUENCIAS DE VÍDEO son solamente algunas de las abundantes sorpresas que nos esperan en «Tekken 4». Para desbloquearlas tenemos que llegar al final del modo Historia y de las demás modalidades con los diferentes personajes.







EN «TEKKEN 4» TODO ES POSIBLE, incluso tener que pelear contra rivales como este oso panda. ¡Y ojo, que muerde!

vel de detalle casi enfermizo, recreando con gran acierto localizaciones tan variopintas como una frondosa jungla, un aeropuerto con un gran avión de fondo o una especie de "dojo" callejero en el que aparecen docenas de personajes moviéndose de forma independiente. Este impresionante acabado técnico es el colofón al mejor arcade de lucha disponible para cualquier formato. ¡Haceos con él!

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL APARTADO TÉCNICO,** que combina unos decorados fabulosos con personajes bastante detallados y animados como los ángeles.
- **SU CONTROL** sigue siendo el más completo del género.

lo peor

- **LA DEDICACIÓN** que exige para llegar a dominar un control tan completo. Se necesita tiempo.
- **DESBLOQUEAR** los personajes y demás secretos puede hacerse cansino para los menos pacientes.

alternativas

El único candidato real capaz de plantar cara a este «Tekken 4» es **«Virtua Fighter 4».** El arcade de Sega propone un estilo de lucha más técnico, un control menos complicado y un apartado técnico de una calidad similar al juego de Namco. Si lo que os gustan son los beat´em up 2D, haceos con el genial **«Capcom Vs SNK 2».**

- **GRÁFICOS** Los escenarios son realmente impresionantes y los personajes cuentan con unas animaciones muy cuidadas y realistas. Excelentes. **92**
- **SONIDO** Las melodías están bien compuestas y animan los combates. Los efectos son variados y los golpes suenan contundentes. **87**
- **DURACIÓN** Los modos de juego ofrecen una amplia gama de variantes jugables y el número de personajes, 19, nos parece más que suficiente. **90**
- **DIVERSIÓN** Su completo control permite realizar una cantidad ingente de movimientos y combos. Cada combate resulta apasionante. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 92

VALORACIÓN

«Tekken 4» se alza con el trono de los beat´em up gracias a dos pilares básicos: un sistema de control efectivo y completo, que nos permite realizar montones de movimientos, y un apartado técnico que es sencillamente formidable. Además, esta cuarta entrega de «Tekken» aporta también novedades muy jugosas, como los tres nuevos personajes, y encima ofrece una amplia gama de modos de juego. Como veis, no se le puede pedir más. Si os apetece dar unos golpes virtuales, comprároslo cuanto antes.

■ PLATAFORMAS ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 60 € (9.983 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 4 octubre

SUPER MARIO se ha metido en un buen lío: tiene que rescatar a la princesa Peach y limpiar Isla Delfino. Menos mal que para lograrlo, además de saltar, puede usar una manguera y montar en Yoshi.

EL REY DE LOS SALTOS

SUPER MARIO SUNSHINE



Con esa "curva de la felicidad", seguro que Mario no llega a campeón olímpico de salto, pero sí es el gran campeón de la diversión. ¡A ver quién nos asegura tan buenos ratos con una manguera!

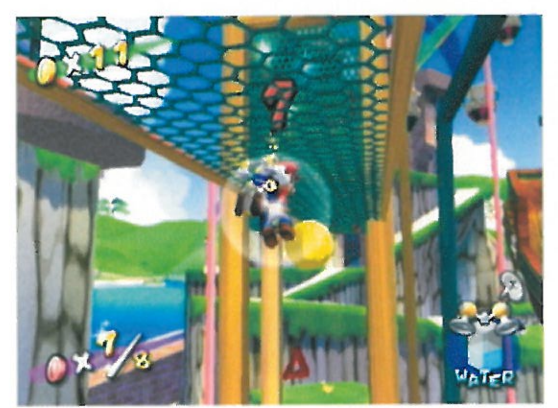
■ **MARIO BROS, EL FONTANERO DE NINTENDO,** regresa a las plataformas después de unas largas vacaciones (no le veíamos "saltar" desde «Mario 64»), pero está claro que este descanso le ha sentado bien, porque su nueva aventura tiene un desarrollo tan fresco y divertido como cualquiera de las anteriores.

Esta vez Mario se ha metido en un lío de los gordos: mientras veraneaba en Isla Delfino, un clon malvado se ha dedicado a pintarlo todo, y además ha raptado a Peach. Nuestra misión, como imagináis, es rescatar a la plasta de la princesita y limpiar la isla. ¿Armas? Nuestros increíbles saltos y... ejem, una manguera.

➔ **EL USO DE LA MANGUERA ES FUNDAMENTAL** (pasando de chistes fáciles, ¿vale?), ya que sus características cambian a lo largo del juego. En realidad es una bomba de agua, y su función principal es borrar la pintura, pero también nos sirve como "jetpack" para quedarnos suspendidos en el aire, o como chorro de propulsión para correr más rápido. El caso es que sin este aparatejo sería imposible recorrer los enormes diez mundos en los que se divide la isla. En cada uno de estos escenarios (los más detallados que hemos visto en un juego de este tipo), Mario tiene que



LOS ESCENARIOS SON ENORMES, y encima están construídos con todo detalle. Además, si exploramos cada uno de los niveles a fondo, siempre podemos encontrarnos zonas secretas y minijuegos.



MOVIMIENTOS TÍPICOS DE MARIO, como descolgarse, saltar en tirabuzón o bucear, se mantienen en este juego.



LOS ENEMIGOS FINALES requieren estrategias especiales y más puntería "disparando" con nuestra bomba de agua.

AGILIDAD DE FONTANERO

Como en todo plataformas, nuestro personaje salta de maravilla, aunque además es capaz de realizar los movimientos más variados:



GIRAR SOBRE LAS CUERDAS nos sirve para saltar más lejos, pero es necesario que nos soltemos en el momento justo.



IR POR LAS ALCANTARILLAS es una novedad que permite a Mario cruzar algunas partes del escenario. ¡Pero casi no se le ve!





LA MANGUERA

Este aparato, que también es obra del profesor de «Luigi´s Mansion», tiene varios usos:

1. **LIMPIA LA PINTURA** y elimina a los enemigos gracias a su potente chorro.
2. **NOS AYUDA A SALTAR** convertido en una especie de "jetpack" que lanza el agua hacia el suelo.
3. **NOS EMPUJA** a grandes velocidades cuando le acoplamos una especie de ventilador.

conseguir unos cuantos "shines", unas estrellas que van acabando con los nubarrones que se ciernen sobre la Isla Delfino.

Cada vez que entramos en uno de los escenarios, el mapeado y nuestra misión son diferentes. Por ejemplo, para lograr un "shine" debemos acabar con un enemigo final, pero para obtener los siguientes a lo mejor tenemos que recoger todas las monedas de un color, ganar en una "carrera de calamares" o pasarnos un nivel de bonus. ¡Y os advertimos que hay más de 120 "shines"!

→EL JUEGO TIENE UN TOQUE AVENTURERO por "culpa" de los habitantes de Isla Delfino, que nos van encargando pequeñas misiones casi como si se tratara de un juego de rol, desde recoger fruta a arreglar las atracciones de una feria. Pero no penséis que ellos son los únicos perso- ▸▸



ESTE FONTANERO DE ORIGEN ITALIANO lleva rescatando a la princesa Peach desde «Donkey Kong», en 1981. Además, gracias al éxito de sus geniales juegos de plataformas, se ha convertido en la mascota de Nintendo.



"TUTI-FRUTI" DE OBJETIVOS

Para conseguir todos los "shines" de cada fase, Mario debe cumplir una serie de objetivos en los diez mundos del juego. Cada misión es totalmente distinta de las anteriores:



LOS ENEMIGOS FINALES, como esta enorme mancha de pintura, suelen esconder un "shine".



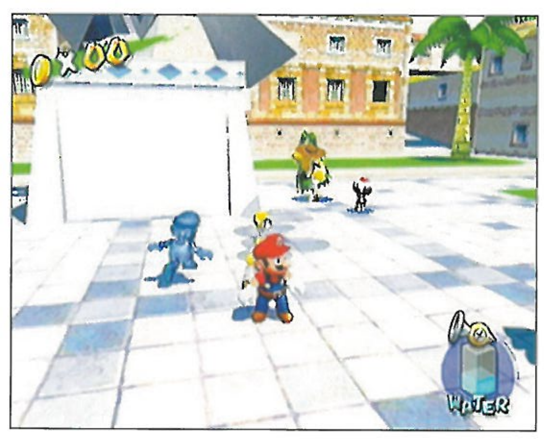
LA CARRERA DE CALAMARES es una de las misiones más divertidas... ¡y rápidas!.



LOS HABITANTES DE ISLA DELFINO nos transmiten sus problemas como en los juegos de rol. ¡Y en castellano!



LA AMBIENTACIÓN y los enemigos de cada mundo son de lo más variado, como en los anteriores juegos de la saga.



EL MALO PRINCIPAL DEL JUEGO es un clon de Mario al que nos enfrentamos varias veces a lo largo de la aventura.



EL PARQUE DE ATRACCIONES es uno de los niveles más difíciles, ya que todas las plataformas se mueven.

EFECTOS VISUALES A LA ÚLTIMA MODA

LOS EFECTOS DEL AGUA o de los enemigos al morir aplastados son sólo una muestra del enorme cuidado que se ha puesto en el apartado gráfico de «Super Mario Sunshine». Aunque sus personajes conservan el simpático aspecto de siempre, los niveles están llenos de detalles, como las nubes de polvo, los reflejos cada vez que el agua salpica, la distorsión por el calor...





← PRINCESA PEACH

LA NOVIA DE MARIO tiene unas aficiones de lo más raro, como ser secuestrada, participar en las peleas de «Super Smash Bros Melee» o en las carreras de «Super Mario Kart».

najes que acompañan al fontanero. También nos reencontramos con Yoshi y con las tortugas Koopa, que lucen un aspecto inmejorable. Y eso por no hablar del clon de Mario, cuya identidad secreta es... es... mejor que la descubráis vosotros mismos.

→EL NIVEL TÉCNICO DEL JUEGO ES ALUCINANTE. Aunque el aspecto de los protagonistas pueda parecer sencillote, los escenarios son preciosos, y están llenos de efectos que quitan el hipo, especialmente los reflejos. Pero donde llega el "do de pecho" es en el tratamiento del agua, tan real que sólo le falta salpicarnos.

Eso sí, ¿queréis saber que es lo que más nos flipa? Pues que la diversión es de las que hacen historia, porque la verdad es que éste es uno de esos juegazos con los que cuesta apagar la consola. Las posibilidades de nuestro per-



LOS PEQUEÑOS PUZZLES que nos encontramos a lo largo del juego consisten en utilizar nuestra manguera para hacer funcionar enormes engranajes que nos permitan llegar a los lugares más alejados.

LA GENIALIDAD DE MARIO SE COMBINA CON UNOS GRÁFICOS INSUPERABLES



ISLA DELFINO está dividida en mundos a los que sólo se entra por unas puertas que aparecen bajo la pintura.



LOS NIVELES DE BONUS tienen extrañas formas, como este gigantesco pinball, donde la bola es el propio Mario.

sonaje son tan amplias y el planteamiento tan variado, que nosotros no hemos podido dejarlo ni para comer. Es verdad que su desarrollo nos ha recordado un poco al de «Super Mario 64», por lo que no resulta tan revolucionario como sus antecesores, pero nadie le discute que es sobresaliente a nivel técnico. Por eso, no nos da ningún reparo afirmar que «Super Mario Sunshine» es una verdadera obra maestra. HC

AMIGOS Y ENEMIGOS

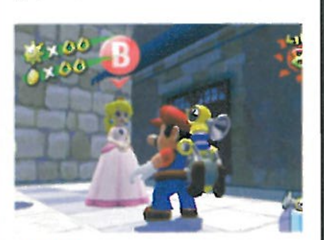
Mario se ha vuelto a rodear de los protagonistas de sus anteriores juegos para esta aventura. Además de los hombres-palmera que habitan en Isla Delfino, también nos vamos a cruzar con las tortugas koopa, la seta Toad y con enormes enemigos, como el mecha-Bowser, que son un guiño para los fans. Estos son unos cuantos:



EL CLON DE MARIO es la identidad secreta de un viejo enemigo de otros juegos.



YOSHI tiene diferentes colores dependiendo de su habilidad, pero tardamos en encontrarlo.



PEACH no para de quejarse de la isla. Menos mal que la raptan un par de veces en el juego...

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS NUEVAS POSIBILIDADES** de Mario, especialmente desde que lleva una manguera a la espalda.
- **EL APARTADO TÉCNICO**, que incluye algunos efectos nunca vistos en una consola de videojuegos.

lo peor

- **LA CÁMARA**, en muy contadas ocasiones, nos pone las cosas difíciles para realizar los saltos.
- **NO ES REVOLUCIONARIO** como las anteriores entregas, aunque es igualmente genial.

alternativas

No hay un juego de plataformas de tanta calidad en ninguna consola (¡y seguro que tardarán en alcanzarle!). Dentro de poco llegará «Crash Bandicoot» a GameCube, pero de momento lo único parecido, en un tono más aventurero, es **«Luigi´s Mansion»**, que además está protagonizado por el hermano de Mario.

- **GRÁFICOS** Los modelos son simples, pero los efectos de última generación y los enormes escenarios le dan a Mario un aspecto impecable. **93**
- **SONIDO** Las melodías son una versión mejorada de las clásicas, aunque con efectos dinámicos. En cuanto a las voces, están en inglés. **82**
- **DURACIÓN** Si jugamos "para avanzar" podemos tardar más de 50 horas, pero si encima queremos recorrer por completo los mundos... **96**
- **DIVERSIÓN** Las posibilidades de Mario son infinitas: salta, nada, trepa... y encima gana con el uso de la manguera. Un juego irresistible. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 95

valoración

Estamos tan acostumbrados a flipar con todos los juegos de Mario que esto ya nos lo esperábamos. Su primera aventura de 128 bits ha resultado ser una maravilla, tanto por las altísimas cotas de diversión que consigue como por su apartado técnico, que combina un aspecto "de dibujos" con efectos de última generación. Si buscabais un buen motivo para haceros con una GC, la espera ha terminado. Aunque la verdad es que no resulta tan original como en su momento lo fue «Mario 64».

■ SHOOT 'EM UP ■ ACCLAIM ■ 1 - 4 JUGADORES (Xbox) ■ CASTELLANO ■ 70 € (Xbox)/65 € (PS2) ■ + 18 ■ Lanz.: Ya disponible

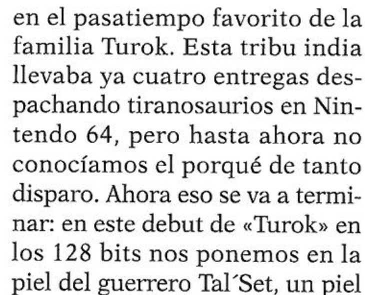
CAZAR "DINOS" armado con un arco es la única forma que tiene Tal´Set de derrotar al malvado Tyrannus y volver a su época. Pero no le resulta nada fácil.

INDIO "GUSTA CAZAR" DINOS

TUROK EVOLUTION

1

Cuando decimos que este personaje tiene pluma no es que haya salido del armario. Es que el tío es un indio de los de hacha y todo, y se dedica a viajar en el tiempo y a cazar dinosaurios.



■ **LA CAZA DE ENORMES DINOSAURIOS** se ha convertido en el pasatiempo favorito de la familia Turok. Esta tribu india llevaba ya cuatro entregas despachando tiranosaurios en Nintendo 64, pero hasta ahora no conocíamos el porqué de tanto disparo. Ahora eso se va a terminar: en este debut de «Turok» en los 128 bits nos ponemos en la piel del guerrero Tal´Set, un piel roja que no se anda con chiquitas, para conocer de primera mano cómo se armó este follón.

Sí, ya sabemos que es la quinta entrega de la saga, pero es que «Turok Evolution» es una "precuela", es decir, que se desarrolla antes que los juegos anteriores, cuando el primer "hijo de la piedra" (eso es lo que significa Turok) viaja desde el oeste hacia un mundo prehistórico donde una raza de lagartos alienígenas tiene esclavizados a los humanos. Y, por supuesto, este nuevo capítulo mantiene el sistema de juego de las entregas anteriores...

➔ **SE TRATA DE SU SHOOTER EN PRIMERA PERSONA**, en los que sólo aparece en pantalla nuestra arma y un punto de mira, donde, además de disparar a todo lo que se mueva, tenemos que resolver pequeños puzzles y encontrar la salida de algunos laberintos. Y, claro, evitando al





LOS QUINCE ESCENARIOS están ambientados en un mundo selvático, aunque también podemos visitar templos abandonados y modernas bases.


LAS ARMAS son a cual más poderosa. Algunas de ellas nos permiten derribar muros y hacer estallar naves enemigas.


LOS ENEMIGOS PRINCIPALES no son los dinosaurios, sino una raza de lagartos llamados Sleg. No son muy listos...

AEROLÍNEAS DINOSAURIO

Aproximadamente el 20% del juego corresponde a unas fases de vuelo en las que montamos a lomos de un pteranodón armado:


PILOTAR ESTE DINOSAURIO es difícil, ya que debemos tener en cuenta que planea a distinta velocidad según la dirección.


APUNTAR Y DISPARAR resulta bastante más asequible, ya que contamos con dos puntos de mira para fijar los objetivos.

LA CAZA DEL DINO

2

3

Así se desarrolla cualquier nivel de «Turok Evolution»:

1. **LOS VÍDEOS** nos dan las instrucciones de cada misión.
2. **LOS TIROTEOS** son la parte más importante de cada fase. Ya sabéis: no hay que hacer prisioneros.
3. **LOS PUZZLES** consisten en recoger algún objeto clave o activar interruptores.

REX

ESTE FEROZ DINOSAURIO es uno de los peores enemigos. Aunque no lleva armas como los Sleg, es más fiero.

mismo tiempo convertirnos en la merienda de los hambrientos dinosaurios, que son uno de los mayores atractivos del juego.

La ambientación "selvática" es otro de los puntos fuertes del nuevo «Turok». Para dar la impresión de que estamos en el jurásico recorremos escenarios llenos de vegetación, con cascadas de agua y animales "pacíficos" que pasean a sus anchas. Y lo mejor es que podemos aprovechar todo lo que nos encontremos por el camino para sacar alguna ventaja durante los combates. Por ejemplo, podemos cortar los troncos para que caigan sobre los enemigos, o provocar un derrumbamiento de rocas con un disparo. En total, debemos superar 15 niveles no muy extensos, que están poblados por 32 clases de criaturas de aspecto resultón, especialmente los enormes dinosaurios a ▸▸

ARMAS HASTA LAS PLUMAS

¿Acaso creíais que se podía acabar con tanto dinosaurio suelto sólo a base de buena voluntad? Menos mal que Tal´Set lleva la mochila cargadita de armas. Mirad:



EL HACHA DE PIEDRA nunca se agota, pero cuando la usamos podemos "cobrar" de lo lindo.

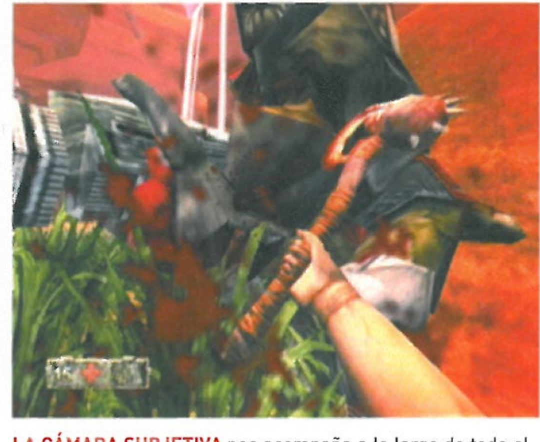


LA MIRA TELESCÓPICA sirve para apuntar con más precisión con el arco o la ametralladora.



LAS FLECHAS son silenciosas, y se recogen tras lanzarlas.

EL MODO MULTIJUGADOR (para 4 en Xbox y para 2 en PS2) resulta muy entretenido, e incluye varios modos diferentes.



LA CÁMARA SUBJETIVA nos acompaña a lo largo de todo el recorrido por los 15 niveles de «Turok Evolution».



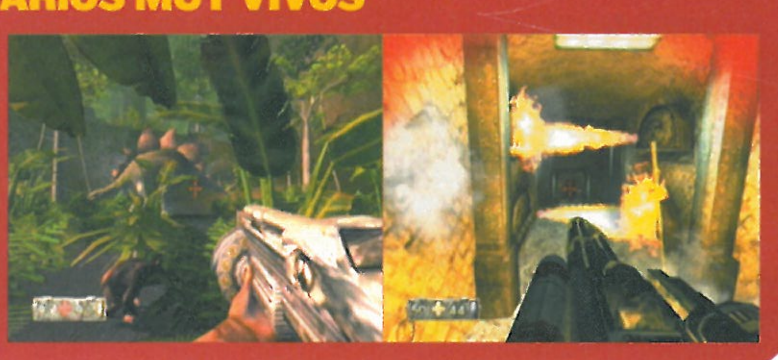
LOS SLEG LLEGAN DE OTRA DIMENSIÓN a través de unos pozos que se generan en cualquier momento de cada fase.



EL ENTORNO GRÁFICO es demasiado poligonal, aunque los dinosaurios muestran un aspecto bastante aterrador.

UNOS ESCENARIOS MUY VIVOS

LOS DECORADOS están llenos de detalles que nos pueden ser muy útiles para avanzar. Por ejemplo, podemos observar cómo se comportan los animales herbívoros para detectar cuándo se nos acerca algún enemigo (Izq.). También podemos hacer que los malos nos persigan para que caigan en sus propias trampas (Der.). Como veis, podemos pasarnos una fase de varias maneras.

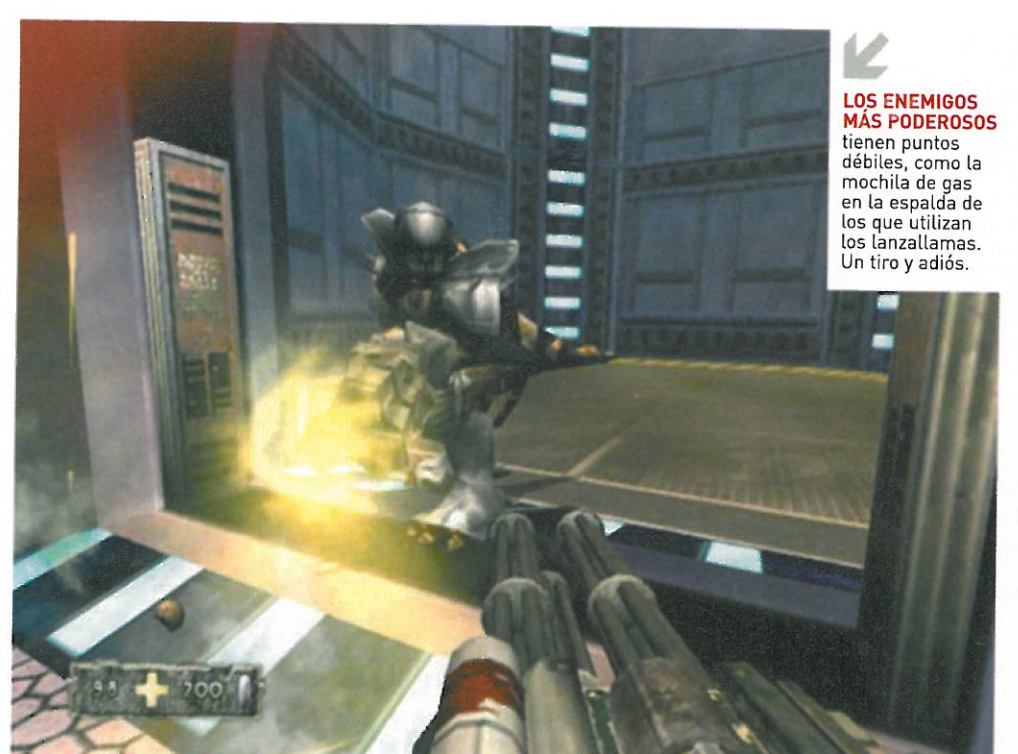


← TAL´SET

EL PROTAGONISTA DEL JUEGO es un guerrero indio que ha viajado en el tiempo hasta una tierra prehistórica habitada por dinosaurios.

▸▸ los que nos enfrentamos de vez en cuando. Los soldados-lagarto, por su parte, tienen un comportamiento desconcertante: nos detectan, atacan en grupo y utilizan francotiradores, pero sus muestras de inteligencia se arruinan por culpa de algunos compañeros de lo más estúpido, que se dan cabezazos con las paredes ¡literalmente! Sólo por eso se merecen "saborear" nuestro alucinante arsenal, que va desde un simple hacha de piedra hasta un lanzacohetes de última generación. Aunque aquí no todo es disparar: ¿os apetecería dar una vuelta a lomos de un dinosaurio alado?

→TAMBIÉN PODEMOS VOLAR SOBRE UN PTERANODÓN, y es que la principal novedad de «Turok Evolution» son unos niveles aéreos en los que, además de dis-



LOS ENEMIGOS MÁS PODEROSOS tienen puntos débiles, como la mochila de gas en la espalda de los que utilizan los lanzallamas. Un tiro y adiós.



TUROK ES SOLO PARA MAYORES ya que el juego está repleto de escenas "gore", ¡aunque sean lagartos!



■ «TUROK» TIENE UNA AMBIENTACIÓN BASTANTE LOGRADA, AUNQUE FLOJEA TÉCNICAMENTE ■





TAMBIÉN TENEMOS AMIGOS que nos ayudan en algunos niveles, aunque la verdad es que no aguantan mucho contra los sleg.

parar misiles con nuestro punto de mira, tenemos que procurar no acabar hechos puré contra el suelo. Más o menos como si fuera un "mata-mata" al estilo de «Panzer Dragoon». Eso sí, ya os avisamos que domar a estos bichos no es nada fácil, especialmente cuando nos están disparando las naves enemigas, así que seguro que os toca repetir nivel unas cuantas veces. La pena es que, aunque estos "vuelos" ▸▸

NUESTRO VEREDICTO - VERSIÓN XBOX

lo mejor

■ **LA AMBIENTACIÓN**, tanto por los alucinantes dinosaurios, como por los escenarios de la selva.

■ **LAS FASES DE VUELO**, que le añaden más variedad al desarrollo, aunque no sean gran cosa.

lo peor

■ **EL APARTADO TÉCNICO**, muy irregular, pues combina detalles muy buenos con defectos graves.

■ **LA DIFICULTAD**, que se dispara en algunas fases aéreas, y la IA de algunos enemigos, poco trabajada.

alternativas

El mejor "shooter" que hay en Xbox, y seguramente el mejor que ha aparecido en cualquier consola, es **«Halo»**, superior a «Turok Evolution» en todos sus aspectos. Algo más corto, pero tan variado como «Turok» y con una ambientación de lujo, es **«007 Agent Under Fire»**, que además tiene un excelente modo multijugador.

■ **GRÁFICOS** Los escenarios "selváticos" son muy bonitos, pero el motor da algunos tirones y ciertos enemigos son demasiado poligonales. **73**

■ **SONIDO** La música es brillante, el doblaje al castellano bueno y el sonido 5.1 de esta versión mola todo, aunque algunos efectos son discretos. **87**

■ **DURACIÓN** Tenemos «Turok» para rato. Los 15 escenarios están divididos en más de 40 subniveles, y encima también hay multijugador. **86**

■ **DIVERSIÓN** El mayor encanto reside en los enfrentamientos. La ambientación ayuda, pero el desarrollo es mejorable, y la IA no está ajustada. **77**

PUNTUACIÓN FINAL 78

valoración

Una gran ambientación jurásica y un montón de armas que nos permiten disfrutar de intensos tiroteos contra decenas de hombres-lagarto y dinosaurios son los grandes atractivos de este juego. También hay un puñado de buenas ideas, como los escenarios interactivos y las fases de vuelo, pero al final no alcanza todas las expectativas que había puestas en él debido a un acabado gráfico que incluye defectos evidentes y un desarrollo al que le falta un punto de brillantez. Aún así es un buen shooter.

LAS FASES DE INFILTRACIÓN

En «Turok Evolution» no todo consiste en freir a tiros todo lo que se mueva. También tenemos que superar algunas fases de infiltración en las que lo importante es no ser descubiertos. Si hacemos que salte la alarma estamos perdidos, pero aprovechando que son fases nocturnas, podemos probar nuevas técnicas:

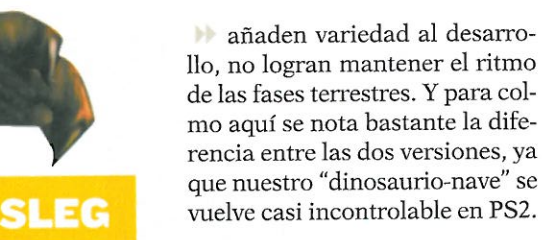


ELIMINAR A LOS GUARDIAS a distancia, y mucho mejor si es con el arco, que no hace ruido.



ATACAR POR DETRÁS y con un arma contundente, para no dar tiempo a reaccionar a los Sleg.





EL PODEROSO ARCO TEK

▲ **LAS FLECHAS ESPECIALES,** como las explosivas, nos ayudan contra los Sleg.

◀ **LA RECARGA RÁPIDA** es fundamental cuando nos vemos las caras contra muchos enemigos pequeños y ágiles.

LA VERSIÓN DE PS2 tiene algunos fallos que no aparecen en Xbox, como el menor detalle de las texturas y algo de "popping" en los fondos (Izq.). Además, el motor se mueve más bruscamente (Centro), y el modo multijugador sólo es para dos participantes (Der.).





SLEG

LOS HOMBRES LAGARTO que nos atacan en «Turok Evolution» son una raza extraterrestre que ha conquistado la tierra perdida, aunque, la verdad, no resultan especialmente inteligentes.

añaden variedad al desarrollo, no logran mantener el ritmo de las fases terrestres. Y para colmo aquí se nota bastante la diferencia entre las dos versiones, ya que nuestro "dinosaurio-nave" se vuelve casi incontrolable en PS2.

EL APARTADO TÉCNICO ES BASTANTE IRREGULAR, y aquí debemos dejar claro que la versión de Xbox es superior a la de PS2. Los escenarios, idénticos en las dos consolas, son muy vistosos, pero demasiado poligonales. Vamos, casi como si fuera el juego de N64 mejorado. Además, el juego alterna detalles de calidad, como las plantas que se mueven a nuestro paso, con el "popping" (sobre todo en PS2) y otros defectos menos graves, como unas sombras bastante mal acabadas.

Pero, sin duda, lo más grave es que muchos de estos fallos repercuten sobre la jugabilidad.





LOS SAURIOS HERBÍVOROS nos indican la presencia de enemigos, y además nos sirven para cubrirnos de los disparos.



EL MOTOR DEL JUEGO lo pasa mal en el modo multijugador, de modo que la acción se ralentiza en algunos escenarios.





EL PUNTO DE MIRA sirve para apuntar a las partes vitales de los enemigos y acabar con ellos de un sólo disparo.

LOS ENEMIGOS MÁS DEVASTADORES

LAS NAVES ESPACIALES sólo se pueden derribar si utilizamos armas pesadas, y encima se desplazan a grandes velocidades.

LOS DINOSAURIOS ACORAZADOS son uno de los puntos fuertes de toda la saga «Turok», y en esta entrega lucen un terrorífico aspecto.





POR LA NOCHE podemos asaltar las bases militares de los Sleg siempre que no nos pillen con sus focos de vigilancia.

Nos referimos a cosas como que los movimientos a trompicones de la versión de PS2 hacen que apuntar sea más difícil, o que la textura opaca del agua no nos permite ver qué animales nos esperan en el fondo. En fin, que «Turok Evolution» es un buen "shooter", pero su prometedor planteamiento ha tropezado con un apartado técnico limitado, al que quizá le ha faltado tiempo para limar sus defectos. HC

NUESTRO VEREDICTO - VERSIÓN PS2

lo mejor

LOS DINOSAURIOS, que son los enemigos más grandes que hemos visto en un "shooter" subjetivo.

LAS ARMAS, cuyo uso no sólo depende de la munición, sino que también tiene algo de estrategia.

lo peor

EL MULTIJUGADOR, que sólo admite 2 jugadores, y se queda en inferioridad frente a los 4 de Xbox.

EL APARTADO TÉCNICO, que incluye defectos graves, incluida una IA de los enemigos muy irregular.

alternativas

De momento, el mejor "shooter" que se puede encontrar en PS2 es **«Medal of Honor»**, aunque **«007 AUF»** o **«Half Life»**, también están por encima del juego de los dinosaurios. Además, dentro de muy poco llegarán nuevas entregas de **«007»**, **«Time Splitters»** y **«Red Faction»**, así que habrá donde elegir.

GRÁFICOS El diseño de los escenarios es bueno, pero la realización flojea por culpa del "popping" y la brusquedad de los movimientos. **67**

SONIDO La banda sonora es de lo mejor del juego, y encima está doblado al castellano, aunque los efectos de sonido no son gran cosa. **82**

DURACIÓN El modo historia es bastante largo, pero el modo multijugador sólo permite partidas a dos jugadores, no como en Xbox. **81**

DIVERSIÓN El desarrollo es atractivo, gracias a los combates y a la ambientación, pero los fallos técnicos perjudican mucho al control. **69**

PUNTUACIÓN FINAL 70

valoración

El desarrollo de «Turok» nos parece muy atractivo, por los intensos combates, el amplio arsenal y cierta variedad en la mecánica de juego. Además, algunos enemigos y ciertos detalles de la ambientación son capaces de dejarnos con la boca abierta. Sin embargo, los defectos técnicos hacen que el juego pierda gran parte de su gracia, ya que en esta versión de PS2 afectan incluso al control, que en ocasiones resulta frustrante. La mezcla de virtudes y defectos le convierten en un juego bastante irregular.

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 62,45 € (10.390 ptas.) ■ + 18 años ■ Lanz.: 27 de sept.

DERROTAR A NOBUNAGA es la misión de Jubei, pero el tipo está está protegido por un ejército de las más horribles criaturas, contra las que nos toca pelear a muerte en innumerables combates a lo largo del juego.

COGE TU KATANA Y VEN A LA "AVENTULA"



ONIMUSHA 2

Un samurai con ansias de venganza y cuatro amiguetes dispuestos a ayudarle son los protagonistas de esta aventura... bueno, ellos y todo un ejército de demonios, claro.

■ **JUBEI ES UN SAMURAI CON UNA META EN ESTA VIDA:** darle una buena somanta de palos al malvado Nobunaga y a su clan de demonios. Razones no le faltan, porque destrozaron el pueblo donde nació y se cargaron a su familia, y como nosotros somos así de majos, nos hemos propuesto echarle una manita.

Claro, que con una misión de este calibre y con la cantidad de combates que afrontamos en esta aventura, es mejor estar bien preparados. Por eso, nuestro héroe cuenta con un "kit de supervivencia contra demonios" que incluye armas a larga distancia, como un arco o una escopeta, y otras para el combate cuerpo a cuerpo, como espadas, lanzas o martillos, cada una con un poder mágico diferente, ya sea lanzar rayos, invocar tornados o congelar a los malos. Pero no sólo de acción vive el "samurai aventurero", sino que también cultiva la mente, y de vez en cuando le toca darle al coco para resolver puzzles. Eso sí, salvo uno o dos, ninguno nos dificulta nuestro avance, y sólo sirven para "proteger" algún objeto nuevo.

→ **ADEMÁS, JUBEI PUEDE ABSORBER LAS ALMAS** de los enemigos a los que fulmina, y obtener unas ventajas u otras según su color: las amarillas recuperan







PODEMOS DAR MUCHOS GOLPES diferentes, que se realizan según lo alejados que estamos de los enemigos, o de las veces que pulsamos el botón. En este caso les hacemos volar por los aires.



LAS ARMAS A LARGA DISTANCIA que podemos usar son, entre otras, un arco y flechas o esta escopeta tan... rústica.



LA VISITA A LAS CAVERNAS tiene una dificultad añadida, porque tenemos que salvar a la gente convertida en piedra.

¿ACEPTAS ESTE REGALO?

Intercambiar regalos con otros 4 personajes nos permite controlarlos en ciertas ocasiones, y eso influye en el desarrollo.



MANEJAR A LOS OTROS HÉROES sólo es posible si nos ganamos su amistad a base de darles objetos como regalo.



LA RUTA DEL ESCENARIO nos muestra el camino seguido hasta el final. Cambia según a qué personajes hemos controlado.

2



3



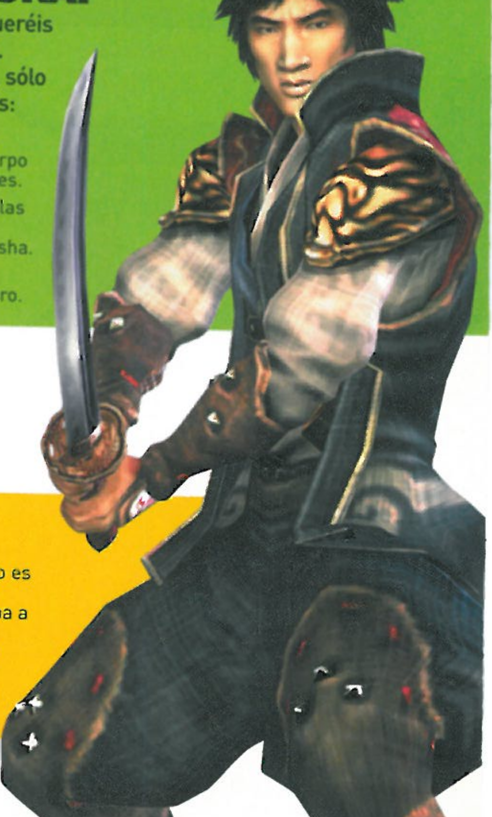
TODO UN SAMURAI

Seguro, seguro, que todos queréis llegar a ser un gran samurai. ¿A que sí? Pues es muy fácil, sólo hay que seguir estos consejos:

1. **ACABAD CON LOS DEMONIOS** usando las 6 armas cuerpo a cuerpo y las 3 a larga distancia disponibles.
2. **ABSORBED LAS ALMAS.** Sin ellas no podréis mejorar las armas ni convertiros en el guerrero Onimusha.
3. **PEDID AYUDA** a los 4 amigos, que os sacarán de más de un apuro.

vida, las azules magia, con las rojas mejora las armas o su armadura, y si recoge 5 moradas se convierte por un rato en Onimusha, un guerrero invulnerable capaz de lanzar bolas de energía que buscan automáticamente a los malos. Mola, ¿verdad?

Pues sí, y lo mejor es que nuestro amigo no está solo, porque a lo largo de su aventura se cruza con otros 4 personajes, siempre (o casi siempre) dispuestos a ayudarle. De hecho, en más de una ocasión nos toca controlar a alguno de ellos para sacar a Jubei de un lío. ¿Un ejemplo? Pues una ocasión en que nuestro amigo se pierde en un bosque. Aunque también es cierto que esta gente no da nada gratis, así que para que se hagan realmente colegas nuestros tenemos que ganárnoslos a base de intercambiar "regalitos" con ellos o cumplir las pequeñas tareas que



JUBEI

El indiscutible protagonista del juego es este samurai, que ha visto como Nobunaga destruía su aldea y mataba a su familia. Por eso, a nadie puede extrañarle que cada vez que ve a un demonio eche mano de su katana para someter al malo en cuestión a una operación "a corazón abierto".

EL ALMA DEL JUEGO

Sin duda alguna, lo más característico de la saga «Onimusha» es el hecho de poder absorber las almas de nuestros enemigos. Pero, ¿para qué sirven? Aquí tenéis la explicación.



HAY 4 TIPOS DE ALMAS, cada una con un efecto distinto, que salen al acabar con los rivales.



MEJORAR LA ARMADURA, o las 3 piezas que la componen, es posible invirtiendo almas rojas.



TAMBIÉN LAS ARMAS se pueden subir de nivel. Así los ataques serán más poderosos.



REMATAR A LOS ENEMIGOS cuando estén en el suelo sirve para acabar con ellos rápidamente y que liberen sus almas.



LOS ENEMIGOS ATACAN EN GRUPO, así que lo mejor es que dominemos la antigua táctica de "pega y sal por piernas".



DEBERÍAMOS PROTEGERNOS DE LOS GOLPES para no recibir daño. Además, es tan fácil como apretar un botón.



KOTARO ES UN NINJA al que podemos controlar, capaz de hacerse invisible. ¿Podéis ver sus dos espadas en esta foto?

UNAS MISIONES "PARA PASAR EL RATO"

ESO DE ACABAR CON NOBUNAGA ES UNA TAREA UN POCO DURA, así que para pasar el rato y tomarnos un descansito entre demonio y demonio lo mejor es cumplir alguna de las tareas que nos encargan nuestros amigos. Por ejemplo, Oyu nos pide que recuperemos un peine (Izq.) y la ladrona, que es muy pilla, se esconde detrás del establo para que no la cojamos (Der.).





MAGOICHI

ESTE APASIONADO DE LAS ARMAS DE FUEGO es uno de los cuatro personajes secundarios a los que podemos controlar además de a Jubei. Los otros tres son Ekei, Kotaro y Oyu.

nos encargan, como recuperar un cascabel robado de manos de una ladrona. Como imagináis, estas "submisiones" le añaden mucha diversión y variedad al desarrollo, porque nos abren distintas rutas para llegar al final con el 100% completado.

El control para los 5 personajes (Jubei y sus 4 amigos) es bastante bueno, y responde perfectamente en todos los combates: con un sólo botón podemos fijar el objetivo más cercano y así dar vueltas alrededor suyo para esquivar sus golpes y buscar sus puntos débiles. Eso sí, nos movemos usando la cruceta, nada de sticks analógicos, lo que nos ha parecido algo incómodo.

LA CALIDAD TÉCNICA ESTÁ FUERA DE DUDAS, con personajes poligonales sobre fondos prerrenderizados llenos de detalles y además dinámicos, con luces



LOS ESCENARIOS QUE VISITAMOS son muy realistas y un claro ejemplo del despliegue visual del juego. Otros ejemplos son los modelos de los personajes o las suaves animaciones.

EN «ONIMUSHA 2» PODEMOS MANEJAR A 4 HÉROES DISTINTOS ADEMÁS DE JUBEI



NO ES UN JUEGO PARA NIÑOS, como demuestran los litros de "salsa de tomate" que salen en los combates.



EL TAMAÑO DE ESTE ENEMIGO es suficiente para que se nos pongan los pelos de punta pero... ¡los hay aún mayores!

que van cambiando, olas en la playa, etc. Claro, que una vez más tenemos que repetir que nosotros preferimos recorrer escenarios en 3D, pero en fin...

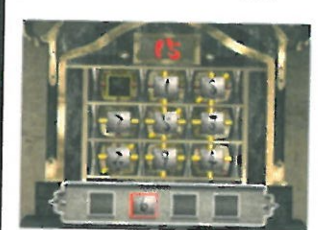
También son destacables en este apartado la suavidad de las animaciones, las magníficas secuencias de vídeo y la rapidez de los combates, que ha quedado asegurada en la versión europea al incluir una opción para 60Hz. ¡Un punto a favor de Capcom!

AGILIZA TU MENTE

En la aventura no sólo tenemos que ayudar a Jubei a acabar con todos los enemigos que se cruzan en su camino, sino que además tenemos que prestarle nuestro "aventajado" cerebro para que resuelva todos los puzzles del juego. Estos son algunos de los retos "de pensar" que se nos plantean en la aventura:



FORMAR UNA FIGURA con estas piezas disponiendo de unos movimientos limitados.



COLOCAR LOS NÚMEROS para que las diagonales, las filas y las columnas sumen lo mismo.



MOVER LAS FICHAS de abajo hasta conseguir que formen el dibujo que aparece arriba.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA ACCIÓN,** porque los combates se suceden continuamente y casi no hay tiempo para recobrar el aliento.
- **LOS 4 AMIGOS,** a los que manejamos a veces, y el sistema de intercambio de objetos con ellos.

lo peor

- **LAS CÁMARAS,** que en algunas ocasiones están situadas demasiado lejos de donde transcurre la acción.
- **EL CONTROL,** ya que al prescindir del stick analógico, a veces resulta algo incómodo.

alternativas

Capcom es una inagotable fuente de aventuras de acción de calidad, así que en PS2 encontramos títulos como **«Devil May Cry»**, el primer **«Onimusha»**, o **«Resident Evil Code: Veronica X»**. Aunque eso no significa que estemos despreciando otros juegos del mismo género, como **«Metal Gear Solid 2»** o **«Max Payne»**.

GRÁFICOS Las animaciones son suaves y el detallismo de fondos y personajes alto, aunque a veces la cámara queda lejos para apreciarlos. **84**

SONIDO Las melodías del juego son muy variadas y las voces de los personajes son de buena calidad. Eso sí, están en perfecto inglés. **80**

DURACIÓN El 100% del juego no se completa en la primera partida, que dura unas 12 horas. Además hay muchos modos de juego extra. **86**

DIVERSIÓN La acción, los 5 personajes y la cantidad de armas y misiones secundarias os fliparán, aunque el control es mejorable. **85**

PUNTUACIÓN FINAL 86

valoración

Podemos decir que «Onimusha 2» mejora sobradamente todos los elementos que hicieron famosa a su primera entrega, como los niveles de acción o la rapidez de los combates. Pero sin quedarse ahí, el juego incluye otras características nuevas, como los 4 personajes secundarios o las submisiones que podemos cumplir y que añaden mucha variedad. Y si bien es cierto que tanto las cámaras como el control con la cruceta son mejorables, la sensacional calidad general del juego se acaba imponiendo

SERGIO MARTÍN

■ ROL ■ ACTIVISION ■ 1-2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 69,95 € (11.639 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: Ya disponible







ASÍ SE JUEGA

Este juego de rol nos ofrece un desarrollo que dista bastante de lo que suele ser habitual en el género. Para que os hagáis una idea de cómo funciona, aquí os mostramos los tres puntos fundamentales para avanzar:

1. **EXPLORAR LOS DECORADOS.** Debemos inspeccionar a fondo los escenarios para encontrar nuevas cartas, comprarlas, buscar otros objetos o conocer a otros personajes.

2. **COMBATIR.** Si los enemigos nos asaltan, es momento de utilizar las cartas para invocar a las criaturas que consideremos oportunas. Sólo podemos transportar 30 cartas.

3. **COMPROBAR LOS RESULTADOS.** Si hemos elegido las cartas con acierto, los monstruos desaparecerán y podremos continuar nuestro camino.

LOS COMBATES son el punto más innovador del juego: son en tiempo real pero en vez de ser peleas cuerpo a cuerpo, usamos cartas mágicas.







LA EXPLORACIÓN DE LOS ESCENARIOS con nuestro personaje es una de las tareas que debemos realizar en «Lost Kingdoms» para lograr nuevas cartas. Si no, nos tocará "dejarnos los cuartos" acudiendo a la tienda de turno para comprarlas.

DISFRUTA DEL RPG "A LA CARTA"

LOST KINGDOMS

¿Creías que el "strip-julepe" era el juego de cartas más insólito? Cuando pruebes este original juego de rol cambiarás de opinión.

EL PRIMER JUEGO DE ROL PARA GAMECUBE nos propone un planteamiento nunca visto en el género: combina elementos propios de una aventura tradicional (exploración, diálogos, etc.) con peleas en tiempo real que se desarrollan usando cartas al estilo «Magic: The Gathering». Os lo aclaramos: en los enfrentamientos no disponemos de armas, hechizos, ni otras habilidades, sino que usamos las cartas para defendernos, porque sirven para invocar a unas criaturas que son las que se enfrentan a los enemigos en nuestro lugar.

EN TOTAL HAY 105 TIPOS DE BICHOS DISTINTOS, y además de las cartas que tenemos de inicio, podemos buscar más en los escenarios, o comprarlas en las tiendas. Al igual que nuestros enemigos, cada criatura tiene un atributo (agua, fuego, tierra y madera), y como el agua, por ejemplo, es poderosa contra el fuego, pero vulnerable contra la tierra, debemos seleccionar con cuidado la carta a emplear. Esto le da un fuerte componente estratégico a las batallas, pues si nos dedicamos a lanzar cartas a lo loco nos quedamos sin ellas rápidamente, y tenemos que volver a empezar. La idea es original, aunque limitada si buscáis más posibilidades de acción. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	76
SONIDO	74
DURACIÓN	79
DIVERSIÓN	78

Valoración: A pesar de no ser espectacular técnicamente, su original mezcla de RPG y juego de cartas invita a probarlo. Eso sí, el sistema de combates puede llegar a ser un poco limitado.

PUNTUACIÓN FINAL 78



1. Surname
WINCH
2. Given names
LARGO
3. NORTH AMERICAN NATIONALITY
5. Sex
M
4. Date of birth
6. Place of birth
THE MONTENEGRO REPUBLIC
7. Date of issue
SEPTEMBER2002
8. Date of expiry
JUNE2007
9. Authority
10. Holder's signature
Largo Winch
11. Residence
12. Height
6,17 FT
1,88 M
13. Colour of eyes
GOLD
14. Extension of the passport
Extended
Authority
OPATB 2
LARGO WINCH
BUSINESS / NEW YORK
ACTION / RUSSIE
GLAMOUR / SARDAIGNE
SUSPENSE / MEXIQUE
WINCH AIR
WA 61 26 N 5SEPT 14H50
EUR 4858.00
EUR 5788.7
PC CD-ROM
LARGO WINCH
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
PlayStation
Pasaporte
a la aventura
Largo Winch, el millionario en vaqueros que domina un imperio de 10 millones de dólares , se enfrenta a un complot internacional que pretende acabar con la seguridad e imagen del Grupo W.
www.ubisoft.es
Ubi Soft
DUPUIS
GAMECUBE
XBOX
PC CD-ROM
PlayStation 2
Ubi Soft. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres 2. Planta 1ª. Ctra. N-VI. Km.24 - 28230 Las Rozas. MADRID - Tlfno: 91 640 46 00

■ FÚTBOL ■ SONY ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59 € (9.817 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 12 octubre



UN FÚTBOL ESPECTACULAR y sin complicaciones es lo que propone básicamente este juego. Ni horas de práctica ni control muy exigente. Sólo diversión directa.







¡SAL A GANAR!

Para triunfar en este juego no es necesario acudir a una cantera de jóvenes prometedores, ni ser pariente lejano de Maradona. Basta con que nos aprendamos bien las diferentes acciones:

1. **LOS PASES,** tanto si son en largo como en corto, van casi siempre directos al compañero, por lo que no tenemos que ajustar demasiado la fuerza.
2. **LOS REMATES A PUERTA** se suceden con bastante frecuencia, aunque si queremos que acaben en gol, hay que ajustar el balón a uno de los palos.
3. **LOS REGATES** se hacen con los botones superiores del pad, y son un buen recurso para deshacerse de los defensas y buscar opciones de tiro..

EL FÚTBOL ES ASÍ... DE FÁCIL

ESTO ES FÚTBOL 2003

El Madrid se ha gastado una millonada para jugar bien al fútbol. Con este juego no hace falta tanto: una PS2, un mando y, ala, a hacer maravillas.

■ **LA SAGA FUTBOLERA DE SONY SE HA SUPERADO** año tras año hasta convertirse en un serio rival para «FIFA» e «ISS», los dos títulos clásicos del género. Para esta temporada, su tarjeta de presentación es impecable: un apartado gráfico de gran altura, con 150 jugadores que tienen un parecido físico impresionante con los reales, y un abrumador catálogo de opciones: podemos jugar 15 ligas nacionales, o si nos tiran más las selecciones, un Mundial, torneos continentales o cualquier otra competición que inventemos nosotros mismos. A esto se suma un interesante modo en plan "manager", que nos permite manejar un club durante toda la temporada, fichajes incluídos, y el curioso desafío, en el que se premia el buen juego.

→ **JUGAR BIEN NO OFRECE COMPLICACIONES,** ya que tanto los pases (en corto, largos o al hueco) como los disparos a puerta y los regates no ofrecen ninguna dificultad. Esto supone que casi desde el principio seremos



JUGADOR →

Aunque en el juego no están todos los equipos reales, los jugadores conservan el nombre (y sobre todo el aspecto) de los cracks, gracias a la licencia oficial de la FIFPro.







EL DESARROLLO DE LOS PARTIDOS alcanza gran realismo con los balones sueltos en el área. ¡Que alguien lo despeje!



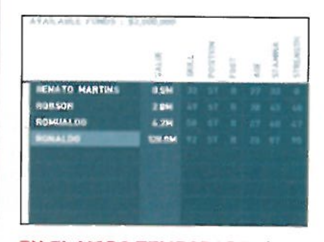
LA CALIDAD DE LOS PORTEROS es buena, de modo que aunque hay muchas ocasiones, no es tan fácil marcar goles.



LOS TORNEOS en los que jugamos pueden ser ligas nacionales o bien de selecciones. A ver si vosotros lográis que España gane algo...

NO TODO SON LOS GOLES

El juego nos permite hacer de "manager a lo largo de una temporada, llevar a un equipo desde la cantera o participar en un desafío que premia el buen juego.



EN EL MODO TEMPORADA el mercado de fichajes nos permite reforzar nuestra plantilla con las incorporaciones de última hora. ¿Qué le parece si le hacemos una oferta a Ronaldo, presi?



EN EL MODO CARRERA cogemos un equipo desde sus inicios, lo personalizamos y participamos en torneos escolares hasta llevarlo a las cotas más altas.







LOS DETALLES consiguen que los encuentros se hagan mucho más realistas. Desde las discusiones, donde que parece que los jugadores llegan a insultarse (Izq.), hasta las lesiones (Centro), sin olvidar los cambios. A lo mejor Guti (Der.) no resuelve nada, pero se parece un rato...

capaces de realizar fantásticas jugadas y lograr goles espectaculares. Por supuesto, esto no significa que el control no ofrezca muchas posibilidades, que las tiene, y que ganar partidos sea fácil, que para eso están los cuatro niveles de dificultad y la habilidad de nuestros amigos, claro. Digamos que este juego está pensado para que cualquier tipo de jugador disfrute de lo lindo del fútbol consolero.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA REALIZACIÓN TÉCNICA**, tanto gráfica, con un genial parecido de los jugadores, como sonora.

■ **EL CATÁLOGO DE OPCIONES** es espectacular, tanto por equipos y torneos, como por el completo editor.

lo peor

■ **LA SIMULACIÓN NO ES MUY EXIGENTE**, por lo que a los más jugones les puede saber a poco.

■ **LA FÍSICA DEL BALÓN** y algunas animaciones son mejorables. Falta un modo entrenamiento.

alternativas

En breve llegarán las nuevas ediciones de **«Pro Evolution»** y **«FIFA»** que serán los verdaderos rivales de «Esto es Fútbol 2003». Mientras tanto, el anterior **«Pro»** sigue ofreciendo la simulación más profunda y realista (y también exigente) aunque su catálogo de opciones y equipos está muy por debajo del de este juego.

■ **GRÁFICOS** El parecido de los jugadores es asombroso, las animaciones muy buenas y los estadios de lujo. La física del balón es mejorable. **89**

■ **SONIDO** El fichaje de Carlos Martínez (Canal +) como comentarista ha sido todo un acierto. La ambientación y el público también destacan. **88**

■ **DURACIÓN** Por modos de juego, número de equipos y torneos y su completo editor, este título puede dar mucho de sí. Hay fútbol para rato **89**

■ **DIVERSIÓN** La diversión está asegurada desde el primer partido, gracias a una simulación que permite espectáculo sin complicaciones. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 89

valoración

Sony ha vuelto a apostar por la misma fórmula que en la anterior entrega: un juego de fútbol de realización impecable, con una montaña de opciones, equipos y torneos y una simulación sin muchas complicaciones, al alcance de todos, que permite espectáculo y jugadas de lujo desde el primer momento. Tal vez a los jugones más exigentes (fanáticos de «Pro Evolution) les parezca poco profundo y exigente, pero el resto coincidirán en apreciar a este simulador, capaz de ofrecer diversión a raudales.

■ VELOCIDAD ■ SPELLBOUND ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 45,95 € (7.645 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: Ya disponible





ESTE SIMULADOR DE RALLIES posee el control más realista y exigente que hemos probado en juego alguno para la portátil.



ASÍ SE GANA UN MUNDIAL

El objetivo del modo de juego Rally es ir superando los distintos tramos de cada prueba e intentar quedar entre los seis primeros en el global. Para que así suceda, debemos tener en cuenta estas indicaciones:

1. REPASAR LA INFORMACIÓN que hay disponible sobre cada tramo es fundamental para saber cómo ajustar los parámetros de nuestro coche.
2. FRENAR EN LAS CURVAS CERRADAS evita que dañemos nuestro coche en exceso y perdamos tiempo reparándolo.
3. EN LOS CIRCUITOS NEVADOS, lo mejor es no arriesgar para no hacer trompos. Si ocurren, adiós carrera.

RALLIES DE BOLSILLO

COLIN McRAE 2.0

Ahora que nuestro entrañable Carlos Sáinz se empieza a quedar sin gasolina conduciendo su coche de rally, ha llegado el momento de que toméis el relevo. Pisad a fondo el acelerador y... ¡a raaas!



FORD FOCUS

Éste es el coche que conduce Colin McRae, el piloto que da nombre al juego (también es el de nuestro Carlos Sáinz). El juego nos deja conducir cinco vehículos en total.

LOS JUEGOS DE RALLY ESTÁN DE MODA, y si todos son como este nuevo simulador, ojalá que esta tendencia dure mucho. Al ponernos al volante de este "McRae en miniatura" nos encontramos con dos modos de juego, Rally y Arcade. El primero nos invita a convertirnos en pilotos profesionales, porque las pruebas que disputamos son "serias" a más no poder: los coches se van averiando con los golpes, disputamos los tramos en solitario... El modo Arcade, por su parte, disminuye varios enteros el grado de simulación, ofrece más concesiones a los pilotos menos expertos y, además, en este caso sí que nos enfrentamos con otros vehículos rivales.

PODEMOS ELEGIR CINCO COCHES REALES en cualquiera de las dos modalidades, de marcas tan conocidas como Ford o Subaru, y surcar a toda mecha seis rallies con varios tramos, que nos llevan desde Suecia hasta Kenia y nos obligan a adaptar el vehículo al terreno ajustando las gomas, la suspensión, etc.

El control de los coches, muy técnico y realista, es una de las





LAS SALIDAS DE PISTA serán habituales en las primeras horas que dediquéis al juego. Y si encima hay nieve...



DAR UNA CURVA A TODA PASTILLA provoca que nos demos un trompazo de los buenos. Los daños afectan al coche.



EL COPILOTO nos va avisando de cómo es la próxima curva. Más os vale saber inglés para entender lo que os dice.



LAS REPETICIONES saltan automáticamente después de cada carrera y nos ofrecen imágenes tan guapas como ésta.

ADEMÁS DE PILOTO, MECÁNICO



DEBEMOS AJUSTAR LOS PARÁMETROS del coche para adaptarlos a las condiciones de cada tramo del rally.

LAS REPARACIONES sólo podemos realizarlas después de haber disputado un par de tramos. ¡Y llevan tiempo!

¿PREFIERES EL ARCADE?

Si creéis que el modo de juego Rally es demasiado realista para vuestro gusto no os preocupéis, porque el juego también incluye la opción de participar en el modo Arcade, menos realista y más asequible.



EL CONTROL de los coches sigue siendo el mismo, pero los vehículos ya no se dañan si sufrimos algún accidente.



LAS CARRERAS ya no las disputamos en solitario, sino que competimos contra otros tres vehículos más.



LA DIFICULTAD baja bastantes enteros, y es relativamente fácil conseguir la victoria parcial en cada uno de los tramos.

notas características del juego. Las primeras horas resultan un poquito frustrantes, pero cuando nos acostumbramos al manejo, pilotar se convierte en una experiencia de lo más gratificante.

El tema gráfico está bien resuelto: los circuitos presentan un meritorio nivel detalle y son bastante variados, lo que termina de convertir a «Colin McRae 2.0» uno de los juegos de carreras más completos de GBA. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

EL CONTROL. Al principio cuesta hacerse con él, pero os podemos asegurar que es realista a tope.

LOS MODOS DE JUEGO, que nos ofrecen dos estilos diferentes para satisfacer a cualquier jugón.

lo peor

LA FALTA DE LICENCIA del mundial de rallies. No hay pilotos reales (salvo Colin, por supuesto).

LOS GRÁFICOS, que aunque están bien realizados, no llegan al nivel alcanzado por «V-Rally 3».

alternativas

El rey de los juegos de velocidad (y más concretamente de rally) sigue siendo el fabuloso **«V-Rally 3»**, de Infogrames, que posee el apartado técnico más impresionante que se ha visto en la portátil y, encima, es muy divertido. Por su parte, **«GT Advance 2»** es también una buena opción para los que les gusten los rallies de un estilo más arcade.

GRÁFICOS El modelado de los vehículos es bastante aceptable y los circuitos, aunque no son en 3D, son detallados y ofrecen la variedad suficiente. **80**

SONIDO Los efectos de sonido están bien conseguidos y las voces (en inglés) del copiloto se escuchan con nitidez. Las melodías, más discretas. **82**

DURACIÓN Los seis rallies (con unos cuantos tramos cada uno) y los dos modos de juego dan para bastante tiempo. Y la dificultad aprieta. **82**

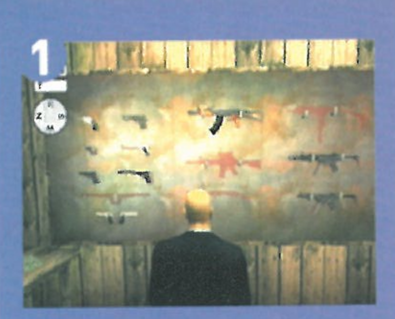
DIVERSIÓN Una vez que nos hacemos con el exigente control de los vehículos, disputar cada carrera es un verdadero placer... y un reto. **83**

PUNTUACIÓN FINAL 82

valoración

«Colin McRae 2.0» nos propone unas carreras de rallies realistas al máximo, marcadas por un control muy técnico de los coches que lo pone difícil al principio, pero al que acabamos acostumbrándonos al poco tiempo. El cartucho incluye dos modos de juego tan distintos como entretenidos, seis rallies diferentes y cinco coches reales elegibles desde el principio, por lo que la gama de opciones es amplia. Si a esto le añadís un apartado técnico notable, nos da como resultado un simulador de coches de primera clase.

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ EIDOS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 68,95 € (11.472 ptas.) ■ +18 años ■ Lanza.: 30 de septiembre







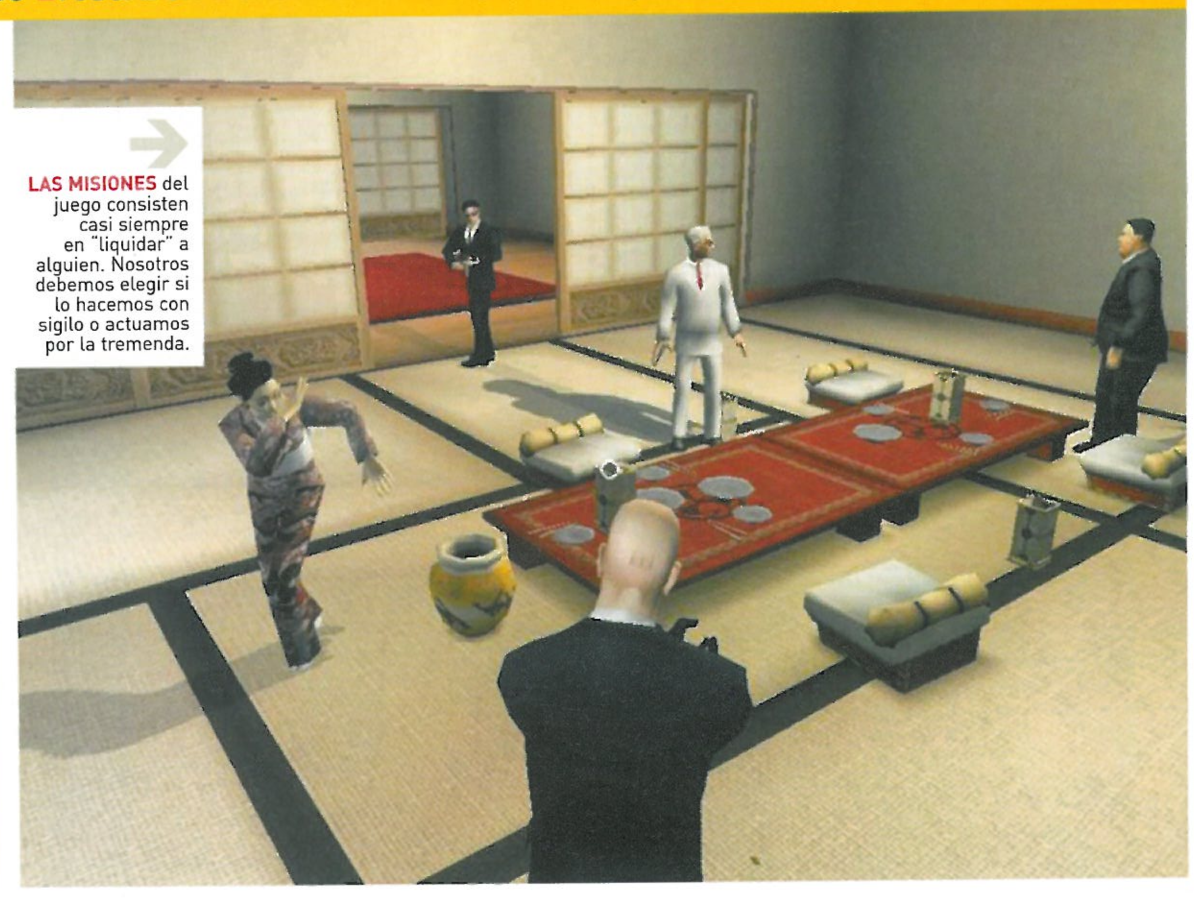
¡A "TRABAJAR"!

La mecánica de «Hitman 2» no ha variado mucho respecto a la primera parte, que sólo salió en PC, pero como habrá muchos que no hayan tenido la oportunidad de jugarla, aquí os ofrecemos, por el mismo precio, tres claves para resolver cualquier misión.

1. ELEGID BIEN LAS "HERRAMIENTAS" antes de cada fase en función de la estrategia que penséis seguir, porque no es lo mismo que intentéis infiltraros en una base con una ametralladora, que con un bote de cloroformo.

2. CONSEGUID UN BUEN DISFRAZ: es la mejor forma de acercaros a vuestro objetivo sin levantar ninguna sospecha.

3. ESTAD SIEMPRE ALERTA, y si las cosas se ponen feas, no dudéis un pelo en apretar el gatillo hasta que no quede ningún enemigo en pie.



LAS MISIONES del juego consisten casi siempre en "liquidar" a alguien. Nosotros debemos elegir si lo hacemos con sigilo o actuamos por la tremenda.

"LIQUIDACIONES" EN OFERTA

HITMAN 2

Da igual que la vecina ponga el "aserejé" todo el día, o que un profesor os haya cateado injustamente. Nunca se os ocurra recurrir a este "profesional".

■ **EL PROTAGONISTA DE ESTA AVENTURA DE ACCIÓN** es un asesino a sueldo que tiene un serio problema: se había retirado del "negocio", pero unos mafiosos han raptado a su mejor amigo, y le obligan a volver al curro. Así que aquí estamos nosotros, dispuestos a controlar al "menda" (en primera o tercera persona) a lo largo de 21 misiones, mientras le ayudamos a cumplir una serie de objetivos. Os avisamos que casi siempre nos toca cargarnos a alguien, pero ¿qué esperabais?

Todas estas fases se pueden resolver de varias maneras según prefiramos la acción o la infiltración. Por ejemplo, si tenemos que colarnos en una fiesta y liquidar a alguien, podemos disfrazarnos de camarero y envenenarle, o robar una invitación y despachar a nuestra víctima delante de toda la gente.

→ **PARA LLEVAR A CABO NUESTROS ENCARGOS** disponemos de 30 armas y un buen puñado de habilidades, como disfrazarnos, arrastrar cadáveres o forzar cerraduras. Vamos, que las posibilidades son inmensas, y el realismo se ve reforzado por un notable apartado gráfico, tanto en lo referente al diseño de los esce-

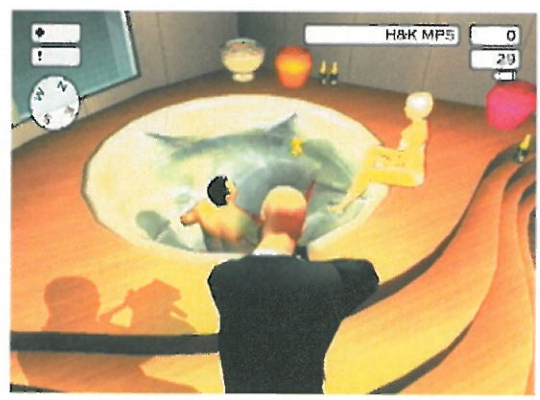


Aunque se le parezca, el protagonista del juego no es Coto Matamoros, sino un asesino clonado que quiere rescatar a su único amigo. Eso sí, antes debe cumplir un par de "curros".





LOS ESCENARIOS ABIERTOS se generan de forma un poco brusca. Ya que estamos, ¿qué tal se os da jugar al golf?



ES UN JUEGO PARA ADULTOS, en el que suceden multitud de tiroteos y presenciamos escenas subidas de tono.



NO DEBEMOS MATAR INOCENTES, así que si no queremos que den la alarma, lo mejor es dormirlos con cloroformo.



EL NIVEL DE LA EMBAJADA es uno de los que más nos gustan. Como veis, el diseño del escenario es muy bueno.

UN MATÓN CON MUCHOS RECURSOS

ARRASTRAR LOS CUERPOS para esconderlos sirve para que no descubran las "huellas" de nuestro trabajo.

MIRAR POR EL OJO DE LA CERRADURA puede evitar que nos precipitemos a una sala llena de enemigos.

UN EQUIPO DE PRIMERA

Nuestro asesino puede llegar a utilizar 30 armas distintas, pero no todas están disponibles desde un primer momento, sino que tenemos que recogerlas durante las misiones para poder añadirlas a nuestra colección. Están divididas en 2 grupos principales:



ENTRE LAS ARMAS SIGILOSAS encontramos cables de acero, cloroformo, cuchillos, katanas...



LAS ARMAS DE FUEGO incluyen metralletas, escopetas, pistolas y un rifle de francotirador.



LA VISTA SUBJETIVA sirve para afinar la puntería y podemos utilizarla cuando queramos.

narios, casi todos ellos muy amplios y sin tiempos de carga entre zonas, como por detalles como el movimiento de los cuerpos al ser arrastrados. También es cierto que a veces los escenarios se generan de forma un tanto brusca, y que algunas animaciones podrían ser mejores, pero son fallos menores que no impiden disfrutar al máximo del juego. Y si alguien lo duda... ¡que no se entere el protagonista! HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS POSIBILIDADES DE JUEGO,** ya que se puede acabar cada misión de varias formas.
- **LOS ESCENARIOS,** que son muy grandes y sin tiempos de carga al movernos de una zona a otra.

lo peor

- **LAS ANIMACIONES** no son de las mejores que hemos visto. Podían habérselas currado un poco más.
- **LA TRAMA,** que se desarrolla de una forma un poco lenta y no logra sumergirnos de lleno en el juego.

alternativas

Aventuras de acción no faltan ni en PS2 ni en Xbox, y ahí están **«Max Payne»** o la saga **«Onimusha»**. Claro que si lo que más os gusta son los juegos de acción para "aporrear" los botones del mando, **«Devil May Cry»** es de los mejorcitos. Si preferís la infiltración, probad **«Metal Gear Solid 2»** o **«Prisoner of War»**, que tienen menos acción.

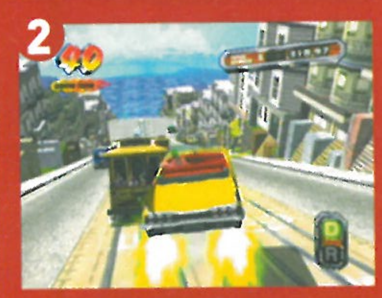
GRÁFICOS Los niveles son amplios y sin cargas, y la física al arrastrar un cuerpo, buenísima. Pero en exteriores se aprecia un ligero "popping".	77
SONIDO La música es estupenda y corre a cargo de la orquesta sinfónica de Budapest. Los efectos y las voces, buenos, y además en español.	83
DURACIÓN Las 21 misiones del juego dan para rato, y podemos "rejugarlas" para mejorar las puntuaciones y conseguir algunos extras	76
DIVERSIÓN Poder acabar las misiones de varias formas, las 30 armas diferentes, o las acciones a realizar justifican la nota por sí solas.	82
PUNTUACIÓN FINAL	**80**

valoración

Este juego nos engancha desde la primera misión y nos tiene pegados a la consola hasta que terminamos todas las fases según los planes trazados. Y es que lo mejor del juego no son las 30 armas, ni las acciones a realizar, ni los gráficos, aunque todo esto es destacable, sino su sistema de juego, que permite total libertad a la hora de planear estrategias para superar cada nivel. Y es justo este sistema, que combina muy bien acción e infiltración, lo que nos permite perdonar ciertos fallos menores en los gráficos o en la historia.

■ VELOCIDAD / ACCIÓN ■ SEGA ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible







EL "CURRO" MÁS ESTRESANTE

En este empleo no hay por qué preocuparse de conducir bien. Basta con llevar al destino al cliente... ¡sea como sea!

1. **COGÉIS A LOS CLIENTES** parando junto a ellos en las zonas indicadas. Se puede coger uno sólo o un grupo; en ese caso, cada uno os pedirá ir a un lugar.
2. **SALÍS DISPARADOS** en busca del destino, siguiendo las indicaciones de la flecha que aparece en pantalla. Ah, no hay semáforos ni stops...
3. **AL LLEGAR, COBRARÉIS** siempre y cuando lo hagáis dentro del tiempo mínimo. ¡Hala, a por otro cliente!



COGER UN TAXI y llevar a los clientes se convierte en este juego en el trabajo más excitante que hayáis visto nunca... ¡Porque os podéis saltaros todas las normas de tráfico!

MARCHANDO A DONDE QUIERA, ¡COMO LAS BALAS!

CRAZY TAXI 3

Para ser taxista no sólo hace falta tener licencia y conocer la ciudad. ¡También hay que saltar edificios!

■ **LLEVAR CLIENTES A SU DESTINO** pasando por encima de lo que sea es una fórmula que os sonará, sobre todo si probasteis las anteriores entregas de este mismo juego en DC y PS2. En esta ocasión, sin embargo, este divertido planteamiento llega en exclusiva a Xbox, incorporando las 2 ciudades, los 8 conductores y los coches de los capítulos anteriores, junto a un "set" de novedades: una ciudad más, inspirada en Las Vegas, y 4 taxistas con sus coches. Es decir, que «Crazy Taxi 3» viene a ser una especie de reunión de todas las entregas de la saga, con 3 enormes ciudades por recorrer y 12 coches con sus taxistas a elegir, aunque no haya apenas diferencias al elegir a uno u otro.

→ **EL SISTEMA DE JUEGO NO HA CAMBIADO,** de forma que vamos recogiendo clientes en las calles -individualmente o por grupos-, y nos lanzamos a llevarlos a su destino saltándonos las reglas de tráfico y arrasando con

TAXIS →

Además de los 8 taxistas -y sus respectivos coches- que ya conocíamos de otras entregas, ahora han llegado 4 nuevos conductores, entre ellos este pasota de pelo rojo, llamado Angel. Los otros debutantes son Zax, Venus y Bixbite.





todo lo que haga falta. Y como el planteamiento es puramente arcade, podemos hacer varios movimientos especiales, como turbos, saltos, derrapes y cosas parecidas. Pero tranquilos, que nadie sale herido, y al final todo se reduce a llegar lo antes posible, para que las propinas que dejen los clientes sean jugosas.

→LO QUE SÍ SE HA RENOVADO ES EL MODO "CRAZY X", que nos lleva a participar en casi 30 mini-juegos de habilidad al volante de los taxis, y nos hacen sudar tinta sobre el pad si queremos ser recompensados con extras ocultos. Eso sí, donde menos destaca el juego es en los gráficos, ya que aunque hay muchos efectos de luz, el "popping" está bien presente y las texturas en general son bastante simples.

En resumen, que aunque se trata de un juego muy divertido, y pese a ser la primera vez que aparece la saga en Xbox, se echa en falta algún cambio o añadido en el sistema de juego para estar a la altura de los juegos más actuales de acción al volante.



LOS MOVIMIENTOS ESPECIALES os permiten correr todavía más, ya que gracias a ellos podréis saltar coches, hacer giros de 180º, acelerar aún más deprisa...





LA CONDUCCIÓN NOCTURNA no cambia la forma de jugar, pero os permitirá disfrutar de un montón de efectos de luz.



LA NUEVA CIUDAD, que se llama Glitter Oasis, se une a las conocidas Small Apple y West Coast de «Crazy Taxi» 1 y 2.

UN MODO PARA LOCOS

El modo Crazy X es ideal para descansar de tanto "trabajo" con el taxi. ¡Aquí hay casi 30 mini-juegos!



ESTOS MINI-JUEGOS suelen consistir en diversas pruebas de habilidad al volante, que hay que realizar en un tiempo mínimo. Algunos son tan curiosos como éste, donde jugamos al béisbol.



LA MAYORÍA DE ELLOS son nuevos con respecto a los que había en los juegos anteriores. Además, según los vamos superando, se nos descubren algunos secretos del juego.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **SU ESTILO ARCADE**, que sigue siendo una opción ideal para pasarlo pipa en partidas cortas.

■ **EL MODO CRAZY X**, que con sus mini-juegos os tendrá pegados a la consola por muchas horas.

lo peor

■ **LAS NULAS INNOVACIONES** que encontrarán los que jugaron a las entregas anteriores.

■ **EL POPPING** en los escenarios, que "canta" demasiado en un juego no muy complejo gráficamente.

alternativas

«Wreckless» es un juego de coches que ofrece mucha más acción, mayor variedad en cada misión y en los vehículos, y apurando hasta los límites, tiene una calidad gráfica bastante superior. Además, nos ofrece un estilo más serio y la dificultad es mayor, por lo que dura más tiempo, si bien la diversión de **«Crazy Taxi 3»** es más directa.

■ **GRÁFICOS** Hemos visto a Xbox moviendo entornos más complejos y con más efectos, sin nada de popping. ¿Por qué lo tiene «Crazy Taxi 3»?	63
■ **SONIDO** Mantiene la música "guitarrera" de Offspring, aunque no todos los temas son nuevos. ¡Ah!, tampoco están dobladas las voces.	74
■ **DURACIÓN** El juego en sí es muy corto, aunque se puede jugar muchas veces. El modo Crazy X aumenta la duración por su dificultad.	75
■ **DIVERSIÓN** Su salvaje estilo arcade sigue resultando emocionante y adictivo, aunque al no haber evolucionado nada, ya no nos sorprende.	72
PUNTUACIÓN FINAL	**71**

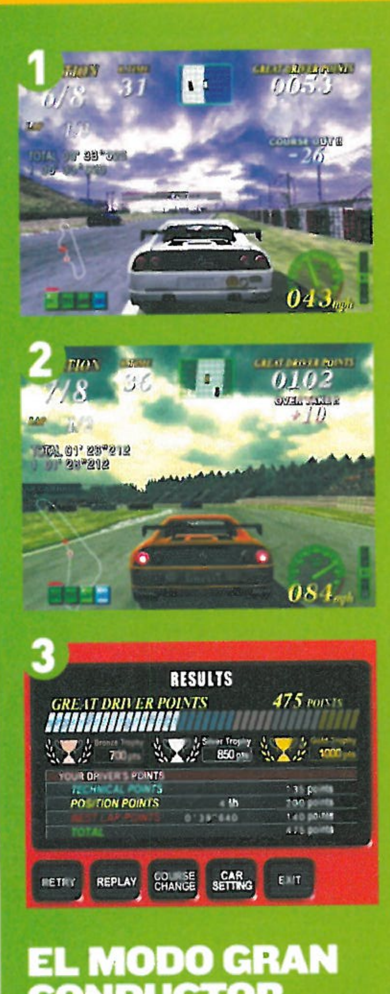
valoración

Al igual que las anteriores versiones, esta tercera entrega -la primera en Xbox-, sigue siendo un juego divertido y trepidante. El problema es que la fórmula no ha sufrido ningún cambio desde que su primera parte saliera hace ya unos años en Dreamcast, por lo que ya no sorprende como antes. Desde luego, cualquiera que se entrente por primera vez a esta saga va a quedar más que satisfecho con este juego, pero si ya la habéis exprimido en anteriores versiones, os va a dejar un poco fríos.

■ VELOCIDAD ■ SEGA ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible



LAS CARRERAS nos ponen al volante de un Ferrari en dura competición con 7 rivales más. La dificultad es muy alta, y adelantar cuesta horrores.



EL MODO GRAN CONDUCTOR

El nuevo modo que incluye esta versión se basa en ir sumando puntos en tiempo real cada vez que demostramos nuestra habilidad al volante durante la carrera. Si conseguimos los suficientes, pasamos a otra ronda o desbloqueamos secretos.

1. **PERDEMOS PUNTOS** si cometemos imprudencias, como chocar con otros coches o salirnos de la pista.
2. **LOS GANAMOS** cuando hacemos adelantamientos limpios, efectuamos derrapes "estilosos" o, en definitiva, damos espectáculo sobre la pista.
3. **AL FINAL DE LA CARRERA** los puntos técnicos se suman a los ganados por la posición en la línea de meta y nuestro mejor tiempo. Al sumar los necesarios, nos dan un trofeo y seguimos adelante.

EL LUJO CORRE A 200 KM/H

FERRARI F-355 CHALLENGE

El máximo realismo en la conducción y el protagonismo de todo un monumento sobre ruedas van a haceros olvidar los saltos imposibles y las victorias fáciles. ¡A un lado los principiantes!

TODO UN COCHAZO

El modelo F-355 de Ferrari es la estrella indiscutible del juego. Es el único vehículo que podemos conducir, pero su reproducción está a la altura del modelo real en el que se inspira.



■ **SENTARSE AL VOLANTE DE UN FERRARI F-355,** un mito para los amantes del motor, es algo sólo al alcance de futbolistas famosos o gente con tanta pasta como Yu Suzuki, el genio de Sega, que tiempo atrás concibió este juego para salas recreativas y Dreamcast como un reto: reproducir lo más fielmente posible las sensaciones que se tienen al conducir un bólido así en la realidad. El juego final confirmó que Suzuki había logrado su objetivo, y ahora llega esta versión para PS2, que mantiene lo visto hasta ahora e incorpora algunas novedades jugosas.

→ **EL MODO "GRAN CONDUCTOR" DESTACA** entre los añadidos (mirad el cuadro que hemos preparado), y se une a los clásicos Arcade, Campeonato y Versus, cada uno a su vez con diferentes posibilidades (cambio de marchas manual o automático, vueltas de prueba a los circuitos, etcétera). Otra mejora es la vista trasera, ya que antes sólo podíamos jugar con cámara interior. Sin embargo, lo más importante






NO HAY VARIACIONES climáticas pero la opción "Magic Weather" cambia el tono del cielo y la iluminación al azar.



LA VISTA INTERIOR, que es la única que tenía el original, es la más realista, pero también resulta más difícil de jugar.



LOS CIRCUITOS se alternan entre algunos enrevesados, como Suzuka, y otros en plan óvalo, como los de EEUU.



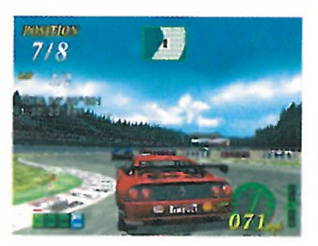


sigue siendo el propio concepto del juego: el único vehículo que podemos controlar es el F-355, mientras avanzamos por distintos circuitos reales llenos de rivales muy duros de adelantar. Y es que éste es un DVD no apto para novatos: nada de quedar siempre primeros sin problemas.

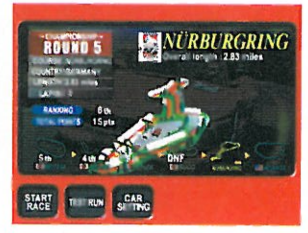
Si os gustan los desafíos, jugad hasta sentir que domináis este cochazo. Si preferís algo más sencillo, probad otros títulos.

¡QUE NADIE OS ADELANTE!

Aunque el reto definitivo está en la modalidad Gran Conductor, el juego nos ofrece otras posibilidades para demostrar que no hay nadie mejor que nosotros al volante de un Ferrari.



ARCADE. Intentamos llegar los primeros en cualquiera de los doce circuitos. Podemos jugar contrarreloj, obligados a pasar a tiempo por los checkpoints.



CAMPEONATO. Hay que lograr una buena posición en seis circuitos consecutivos, sin posibilidad de repetir carrera, aunque hay vueltas de práctica.



VERSUS. Dos conductores se enfrentan a pantalla partida. Se puede competir por llegar el primero, o intentar sacar una ventaja determinada al rival.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA SIMULACIÓN** tan exhaustiva, sobre todo de nuestro vehículo, pero también de los distintos trazados.

■ **EL MODO GRAN CONDUCTOR** hace más versátil el juego y aumenta también su esperanza de vida.

lo peor

■ **PUEDE DESESPERAR** a los que busquen victorias más directas. No se deja dominar fácilmente.

■ **LOS GRÁFICOS** han perdido fuerza en estos dos años. Faltan detalles que le den más vida.

alternativas

Evidentemente, **«Gran Turismo 3»** y **«GT Concept»** se quedan por delante en el plantel de vehículos. Además, su nivel técnico también es superior y están muy bien de precio. De conducción, pero enfocado al rally, ha salido también hace poco **«V-Rally 3»**, y también está "a punto de caer" el esperado **«Colin McRae 3»**.

■ **GRÁFICOS** El coche es perfecto y no hay "popping", pero que a estas alturas no haya efectos climáticos, reflejos reales y demás, "canta" un poco. **73**

■ **SONIDO** Los efectos son muy realistas y se ven acompañados de temas de rock a cargo de un "pinchadiscos", buenos pero algo repetitivos. **72**

■ **DURACIÓN** Dominar el coche y los circuitos os va a llevar su tiempo. Además, el modo Gran Conductor abre nuevos alicientes para continuar. **83**

■ **DIVERSIÓN** Si ponemos esfuerzo y pasamos las primeras horas (algo duras), veremos que cada vez nos apasiona más entrar en carrera. **78**

PUNTUACIÓN FINAL 76

valoración

No es fácil entender el concepto de este juego en un principio. Tener un sólo coche, que además de ofrecer un control duro ha de enfrentarse a unos rivales más listos que el hambre puede asustar. Aún así, probadlo. Luchad con el juego hasta tomar el control. Veréis como no os importa quedar sextos si los adelantamientos son tan vibrantes. Incorpora novedades, pero el nivel técnico es igual al de DC (faltan variantes como lluvia o conducción nocturna). En dos años han tenido tiempo de remodelarlo un poquito, ¿no?

■ Aquí puedes encontrar el resto de los juegos que salen a la venta este mes.





XBOX SPLASHDOWN

■ VELOCIDAD ■ INFOGRAMES ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T. P.

LAS CARRERAS DE MOTOS ACUÁTICAS son un género bastante agradecido: combinan la espectacularidad gráfica del agua con la sensación de velocidad y las piruetas acuáticas. «Splashdown» cumple con todos estos requisitos, pero la verdad es que da una de cal y otra de arena. Encontramos veinte circuitos, pruebas y retos variados y muchos "tricks" para realizar sobre las aguas con nuestra moto. Pero a la hora de la verdad, los trucos no nos sirven para nada: no se nos recompensa por realizarlos, ni mejoramos a nuestro personaje con puntos de experiencia, y así las carreras pueden hacerse algo monótonas al cabo de pocas partidas. Vamos, que le falta profundidad. En cuanto al apartado gráfico, el aspecto del agua es alucinante... hasta que pasamos con nuestra moto, ya que los efectos de ondulación y olas estropean el acabado general. En definitiva, nos quedamos a medio camino de lo que podría haber sido un juego magnífico.

valoración Mejorando la variedad del juego y el apartado técnico, hubiese sido un bombazo. Hay que cuidar más los detalles, hombre. **69**

PS2 | LEGION

■ ROL ■ MIDWAY ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +12 años



¡Hala, nos dan una intro chulísima!, ¿y después? Pues el típico juego de rol fantástico-medieval: encarnamos a Arturo, le pedimos ayuda a los Caballeros de la Tabla Redonda, y mejoramos las habilidades del grupo a base de combatir. Si conocéis «Diablo», ya sabéis lo que os espera aquí.

valoración Como buen RPG de este estilo, se hace largo y es, ejem, "divertido", pero su bajo nivel técnico hace que no llame apenas la atención. **57**

XBOX | NHL 2003

■ DEPORTIVO ■ EA SPORTS ■ 1-4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 73,85 € (12.287 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

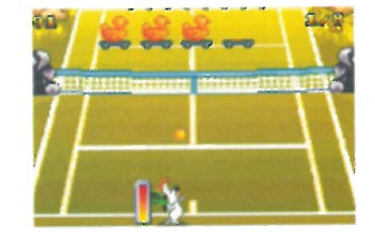


Vuelve a las consolas un deporte que arrasa... en EEUU y Canadá. Trae todos los equipos oficiales, de nuevo el modo franquicia, modo Torneo... muy poquitas diferencias con respecto a la entrega 2002, salvo las actualizaciones de equipos, y un nuevo control que mejora el manejo del equipo.

valoración Si este deporte tan fresquito y "yanqui" es tu preferido, sin duda éste es tu juego, pero no le pidas cambios revolucionarios. **75**

GBA | DROOPY TENNIS

■ TENIS ■ LSP ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,95 € (6.647 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS



Droopy y sus amigos son personajes de dibujos animados y, como tales, estos seis personajes juegan al tenis "a su manera": con golpes especiales, bombas, bonus, secretos... ¡Y encima hay un Torneo lleno de minijuegos! No tendrán un estilo purista, pero estos "dibus" saben divertirse.

valoración Quizá sus protagonistas den una imagen un poco infantil, pero tiene un estilo desenfadado que le hace bastante entretenido. **70**

GBA | TOP GUN

■ SHOOTER ■ TITUS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ +12 años



Los ídolos del aire llegan a la portátil para superar "a lomos" de un F-14 doce misiones variaditas, con objetivos como destruir bases enemigas o acabar con rivales, y repartidas por bosques, océanos y desiertos. Es entretenido, pero su perspectiva isométrica entorpece mucho el control.

valoración No es ni mucho menos una "castaña", pero el manejo del F-14 es complicado, sobre todo en los giros. La perspectiva es un fallo. **60**

PS2 | MX SUPERFLY

■ MOTOCICLISMO ■ THQ ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS



Este «Superfly» sigue el camino de anteriores juegos (como «MX Ricky Carmichael»), con 14 corredores profesionales, 22 circuitos (más un editor), 11 minijuegos muy entretenidos, y muchas piruetas para realizar. Es divertido, pero su apartado técnico y el desarrollo son algo anticuados.

valoración El Modo Carrera y los "tricks" están bastante bien, pero no aporta muchas novedades. Está por llegar el juego de motos definitivo. **66**

PS2 | TRANSWORLD SURF

■ DEPORTIVO ■ INFOGRAMES ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 29,95 € (4.983 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS



Hala, vamos a convertirnos en surfista de élite y darnos un "voltio" por 10 de las mejores playas del mundo. Superamos retos a lo «Tony Hawk» y realizamos todo tipo de piruetas, "grinds" y saltos sobre olas. Una pena que éste buen desarrollo no tenga un apartado técnico a su altura.

valoración Divertido es, pero ya se podían haber currado más el apartado gráfico. ¡Qué olas! Pese a todo, es el mejor juego de surf en PS2. **64**



SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

NUEVA ENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Metal Gear Solid 2
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 1 · MESES EN LISTA 8



Snake aguanta las arremetidas de las entradas en la lista, y sigue siendo nuestro juego favorito.

2 Pro Evolution Soccer
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 2 · MESES EN LISTA 8

Aunque ya falta muy poco para que llegue la siguiente versión de este juego, no podemos parar de jugarlo.

3 Resident Evil
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 4 · MESES EN LISTA 2

Ya os decíamos que este juego iba a ir subiendo puestos. Y no descartamos que llegue más arriba en la lista...

4 Medal of Honor Frontline
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 3 · MESES EN LISTA 5





La guerra contra los nazis continúa, pero parece que los aliados ya están ganando, porque su ritmo ha decaído.

5 Tekken 4
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1

Un grupo de tíos que reparten leña como estos no tienen problema en subirse al quinto puesto del tirón.

6 Gran Turismo 3
PLAYSTATION 2

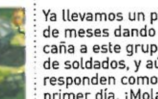
POSICIÓN ANTERIOR 6 · MESES EN LISTA 8



Como si se hubiera quedado clavado de un frenazo, «GT3» continúa impasible entre nuestros juegos favoritos.

7 Commandos 2
PS2 / XBOX

POSICIÓN ANTERIOR 8 · MESES EN LISTA 2



Ya llevamos un par de meses dando caña a este grupo de soldados, y aún responden como el primer día. ¡Mola!

8 Star Wars Rogue Leader
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 5 · MESES EN LISTA 6



Vale, Star Wars no está tan de moda como hace unos meses, pero este juego sigue siendo una maravilla.

9 Super Mario Sunshine
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1



Como en un juego de plataformas, Mario anda lento pero seguro en la lista. Tranquilos, que subirá pronto.

10 Final Fantasy X
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 7 · MESES EN LISTA 5



La caída libre de la saga de Square no es preocupante: el juego sigue siendo lo mejor del género.

LOS PREFERIDOS DE...

Manuel del Campo
1 Metal Gear Solid 2 PS2
2 Resident Evil GC
3 Tekken 4 PS2
4 Medal of Honor PS2
5 Pro Evol. Soccer PS2
6 Commandos 2 XBOX
7 Onimusha 2 PS2
8 Virtua Tennis 2k2 DC
9 SW: Rogue Leader GC
10 Final Fantasy X PS2

Javier Abad
1 Pro Evol. Soccer PS2
2 Metal Gear Solid 2 PS2
3 Medal of Honor PS2
4 Commandos 2 XBOX
5 Tekken 4 PS2
6 Halo XBOX
7 Resident Evil GC
8 Gran Turismo 3 PS2
9 Super Mario 64 N64
10 Virtua Tennis 2k2 DC

David Martínez
1 Metal Gear Solid 2 PS2
2 SW: Rogue Leader GC
3 S. Mario Sunshine GC
4 Medal of Honor PS2
5 Gran Turismo 3 PS2
6 GTA III PS2
7 Resident Evil GC
8 Pro Evol. Soccer PS2
9 Tekken 4 PS2
10 Commandos 2 XBOX

Roberto Ajenjo
1 Pro Evol. Soccer PS2
2 Final Fantasy X PS2
3 Final Fantasy VII PS
4 Resident Evil GC
5 Gran Turismo 3 PS2
6 S. Mario Sunshine GC
7 Metal Gear Solid 2 PS2
8 SW: Rogue Leader GC
9 Medal of Honor PS2
10 Commandos 2 XBOX

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 Resident Evil Zero
GAMECUBE

Ahora que ya ha salido la primera reedición de esta saga de terror en GC, la próxima parte es la más esperada. ¡Se ve que os gusta mucho pasar miedo!



2 Zelda
GAMECUBE

Lento, pero constante, el bueno de Link continúa su camino para salir a la venta el año que viene. Sus éxitos en NES, GB, SNES y N64 le convierten en un valor muy seguro.



3 Metroid Prime
GAMECUBE

El trío de cabeza en esta lista se completa con la nueva aventura de Samus en GameCube, un lujo de shoot'em up subjetivo que revolucionará el género en esta consola.



4 Soul Calibur 2
PS2, XBOX Y GC

El único gran juego de lucha que falta por llegar a la nueva generación se está haciendo de rogar, pero la espera merecerá la pena... ¡Lo podremos ver en todas las consolas!



5 Golden Sun 2
GBA

La sorpresa de este mes llega en forma de juego de rol para la portátil de Nintendo. Es la secuela de «Golden Sun», el cartucho más vendido hasta el momento para la Advance.

LOS 5 JUEGOS

1 PIKMIN

El capitán Olimar (también conocido como el "cerdito" Olimar en Hobby Consolas, aunque en realidad no sea ningún "marranico"), es la cosa más rara que hemos visto en mucho tiempo. ¿Se puede saber por qué siempre va con los ojos cerrados?

TU OPINION CUENTA

Envíanos tus 10 favoritos o tus críticas (con foto) a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@hobbypress.es

VUESTRAS CRÍTICAS



GT CONCEPT



La críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas.

@ No le encuentro pegas

José Antonio Pérez Jiménez

No puedo encontrarle ninguna pega. Me parece la dosis perfecta de «GT» que necesitaba después de terminar «GT3». Estos juegos constituyen, por sí solos, verdaderas razones para comprarse una consola. Es tan bueno, que aunque sólo tuviera un coche y un circuito, aún sería el mejor de su categoría.

VALORACIÓN: 96

Sony se ha lucido

Adriá Galmés (Mallorca)

Es el mejor juego de coches que hay, sólo por debajo de «GT3». Sus gráficos me han hecho dudar de la realidad, y aunque puede que sea bastante más corto que «GT3», creo que Sony se ha lucido con este juegazo. Lo que me ha llamado la atención han sido su precio y sus gráficos.

VALORACIÓN: 95

Aporta pocas cosas nuevas

Sergio Ochoa Sánchez

Yo diría que este juego no es más que una expansión de «Gran Turismo 3», que está bien hecha, pero no aporta muchas cosas nuevas, sólo algunos coches nuevos, varios circuitos y algún campeonato más. Pero nada de mejoras gráficas, ni cosas de mucha importancia.

VALORACIÓN: 81



El mes que viene mandad vuestras críticas sobre: **TUROK EVOL.** ¡Y no olvidéis enviar vuestra foto!

VUESTROS FAVORITOS







Pos.	Juego	Plataforma	Posición anterior	Meses en lista	Comentario
1	Metal Gear Solid	PLAYSTATION	9	4	¡Que alguien pare a Snake! Este mes nos ha sorprendido su primera parte, que sube al primer puesto de nuevo.
2	Metal Gear Solid 2	PLAYSTATION 2	4	7	Y mientras, Raiden sigue usando el sigilo necesario para mantenerse mes a mes en la lista. Van 7 meses.
3	Gran Turismo 3	PLAYSTATION 2	5	3	La llegada de nuevos juegazos a todas las consolas no ha conseguido desbancar aún al rey de los coches.
4	Final Fantasy X	PLAYSTATION 2	2	4	Aunque ha bajado un poco, el éxito de la décima entrega de esta saga sigue siendo indiscutible. Y van 4 meses...
5	Zelda: Ocarina of Time	NINTENDO 64	1	8	Link supera todos los peligros que se le presenten, hasta cuando toman la forma de juegos de nueva generación.
6	Super Mario 64	NINTENDO 64	-	1	Con su debut en GameCube, Mario se ha puesto otra vez de moda. Aquí le tenéis de vuelta en vuestra lista.
7	Resident Evil	GAMECUBE	-	1	No nos pilla por sorpresa que «RE» entre en la lista, aunque seguro que pronto sube unos cuantos puestos.
8	Final Fantasy VII	PLAYSTATION	3	7	Los reactores de Mako siguen dando problemas, y Cloud sigue peleando con Sefirot en PSone... un juego ya mítico.
9	GTA III	PLAYSTATION 2	-	1	Tío, no hace falta que nos amenaces para estar entre los favoritos de los lectores. Con que te voten vale...
10	Perfect Dark	NINTENDO 64	-	1	Nada de "oscuro", Joanna lo ha tenido muy claro a la hora de colarse por el último hueco de la lista de favoritos.











QUÉ SE HA DICHO DE...

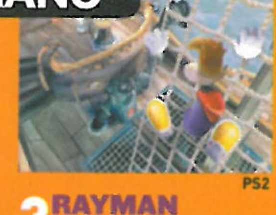
	Super Mario Sunshine (GC)		Onimusha 2 (PS2)	
HC	No nos da reparo afirmar que es una obra maestra.	95	Mejora sobradamente todos los elementos de la primera entrega.	86
GamePro	Una obra maestra de diseño y variedad... ¡con una manguera!	10	Tiene más opciones y mejores gráficos que el modelo anterior.	10
IGN.com	Te cautiva completamente desde el mismo principio.	94	Los fans de «Resident Evil» tienen aquí su próximo juego de acción.	89
EGM	En cuanto empieces, no podrás parar... Igual que «Mario 64».	95	Cargarte a los zombies puede ser divertido, si te dejan las cámaras.	78

•HC: Revista Hobby Consolas •GamePro: Revista Inglesa •IGN.com: Web USA •EGM: Revista USA

CON EL PROTAGONISTA MÁS EXTRAÑO



GAMECUBE



PS2, XBOX

2 CRASH BANDICOOT

Dicen que un bandicut es un animal que vive en Australia, y habrá que creérselo...

PS2

3 RAYMAN

Un bicho que salta sin tener piernas, y coge ítems sin manos no es muy normal.



GBC

4 POKÉMON

¿Quién quiere coleccionar el mayor catálogo de seres raros que hayamos visto?



PS

5 VIB RIBBON

El protagonista es Vibri, una especie de conejo-bicho-cosa hecho sólo con líneas.

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

NUEVO

PLAYSTATION 2



Fútbol	Puntuación
1 Pro Evolution Soccer	90
2 Esto es Fútbol 2003 (NUEVO)	89
3 FIFA 2002	88

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid 2	96
2 Devil May Cry	96
3 RE Code Veronica X	93

Varios	Puntuación
1 Aggressive Inline Skat.	90
2 Tony Hawk 3	90
3 Time Crisis II	85

Shoot'em up	Puntuación
1 M. of Honor Frontline	90
2 Half Life	90
3 007 Agente en fuego...	83

Lucha	Puntuación
1 Tekken 4 (NUEVO)	92
2 Virtua Fighter 4	91
3 Tekken Tag Tournament	87

Acción	Puntuación
1 GTA 3	93
2 Max Payne	89
3 Stuntman	85

Plataformas	Puntuación
1 Jak & Daxter	93
2 Crash Bandicoot	80
3 Rayman Revolution	80

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 Dropship	82
3 Age of Empires II	72

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy X	97
2 Grandia III	83
3 Shadow Hearts	80

Velocidad	Puntuación
1 GT 3 A-Spec	99
2 F1 2002	90
3 V-Rally 3	87

Deportivos	Puntuación
1 NBA 2002	87
2 KO Kings 2001	80
3 NBA Street	81

Imprescindibles por orden alfabético

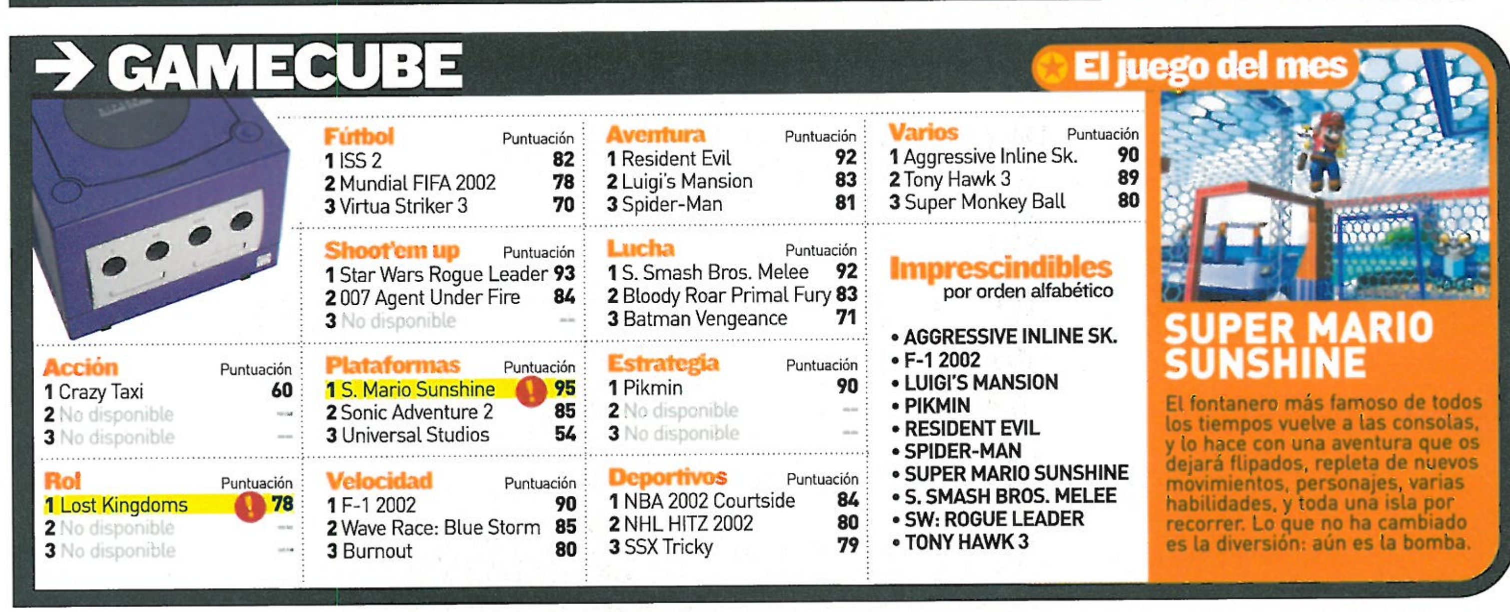
- COMMANDOS 2
- DEVIL MAY CRY
- FINAL FANTASY X
- GRAN TURISMO 3
- JAK & DAXTER
- MEDAL OF HONOR: FR.
- METAL GEAR SOLID 2
- PRO EVOL. SOCCER
- RE CODE: VERONICA X
- TEKKEN 4

El juego del mes

TEKKEN 4

Da igual que seáis unos fans de la lucha o no: aquí tenéis una de esas compras obligadas para todo poseedor de una PS2. Si vais a traer gente a casa, echad unos combates con «Tekken 4» y tendréis diversión sin límites para toda la tarde... y también los próximos meses. O mejor, hasta la siguiente entrega del juego.

GAMECUBE



Fútbol	Puntuación
1 ISS 2	82
2 Mundial FIFA 2002	78
3 Virtua Striker 3	70

Aventura	Puntuación
1 Resident Evil	92
2 Luigi's Mansion	83
3 Spider-Man	81

Varios	Puntuación
1 Aggressive Inline Sk.	90
2 Tony Hawk 3	89
3 Super Monkey Ball	80

Shoot'em up	Puntuación
1 Star Wars Rogue Leader	93
2 007 Agent Under Fire	84
3 No disponible	—

Lucha	Puntuación
1 S. Smash Bros. Melee	92
2 Bloody Roar Primal Fury	83
3 Batman Vengeance	71

Acción	Puntuación
1 Crazy Taxi	60
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Plataformas	Puntuación
1 S. Mario Sunshine (NUEVO)	95
2 Sonic Adventure 2	85
3 Universal Studios	54

Estrategia	Puntuación
1 Pikmin	90
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Rol	Puntuación
1 Lost Kingdoms (NUEVO)	78
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Velocidad	Puntuación
1 F-1 2002	90
2 Wave Race: Blue Storm	85
3 Burnout	80

Deportivos	Puntuación
1 NBA 2002 Courtside	84
2 NHL HITZ 2002	80
3 SSX Tricky	79

Imprescindibles por orden alfabético

- AGGRESSIVE INLINE SK.
- F-1 2002
- LUIGI'S MANSION
- PIKMIN
- RESIDENT EVIL
- SPIDER-MAN
- SUPER MARIO SUNSHINE
- S. SMASH BROS. MELEE
- SW: ROGUE LEADER
- TONY HAWK 3

El juego del mes

SUPER MARIO SUNSHINE

El fontanero más famoso de todos los tiempos vuelve a las consolas, y lo hace con una aventura que os dejará flipados, repleta de nuevos movimientos, personajes, varias habilidades, y toda una isla por recorrer. Lo que no ha cambiado es la diversión: aún es la bomba.

DREAMCAST



Imprescindibles por orden alfabético

- HEAD HUNTER
- JET SET RADIO
- METROPOLIS STREET R.
- NBA 2K2
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE 2
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS 2K2

QUAKE III
El mejor shooter online que hay para ninguna consola sigue estando muy de moda aún hoy.

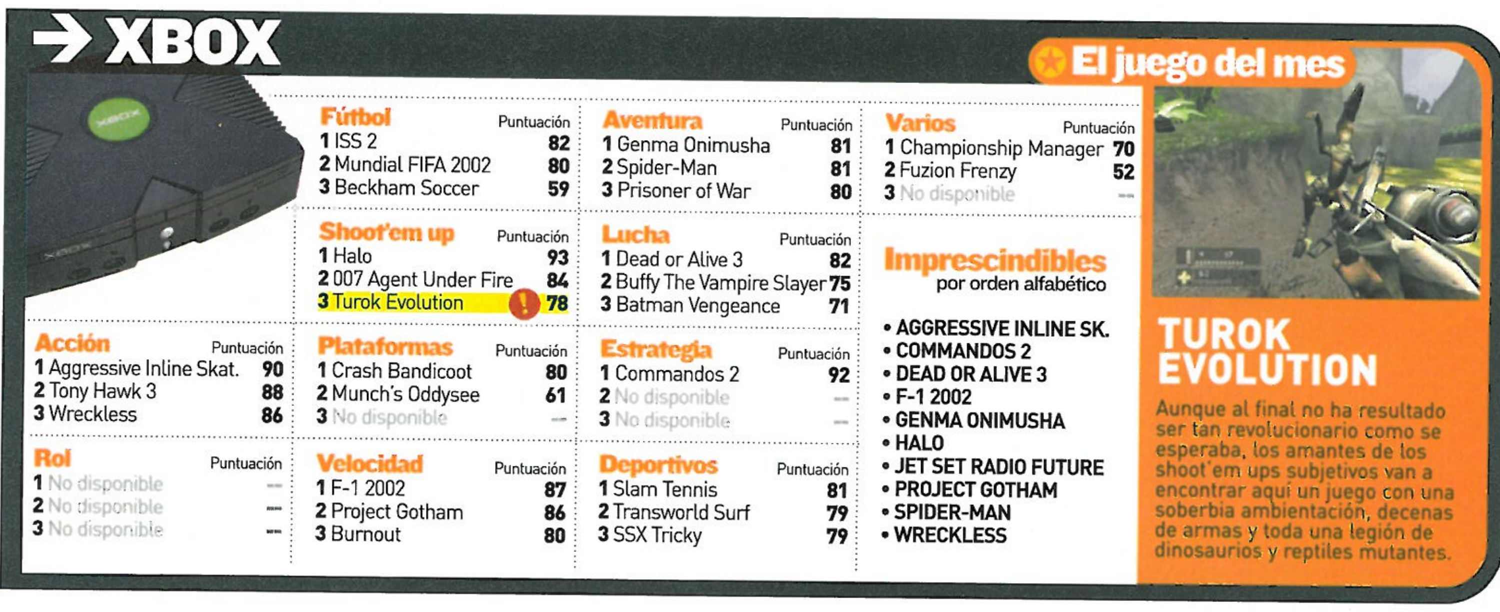
GB COLOR



Imprescindibles por orden alfabético

- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- HARRY POTTER
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON CRISTAL
- ST. FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- T. LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER: CURSE...

POKÉMON CRISTAL
Los nuevos juegos para GBA están muy cerca. ¿Y todavía no has probado éste?



→ XBOX

Fútbol

	Puntuación
1 ISS 2	82
2 Mundial FIFA 2002	80
3 Beckham Soccer	59

Aventura

	Puntuación
1 Genma Onimusha	81
2 Spider-Man	81
3 Prisoner of War	80

Varios

	Puntuación
1 Championship Manager	70
2 Fuzion Frenzy	52
3 No disponible	—

Shoot'em up

	Puntuación
1 Halo	93
2 007 Agent Under Fire	84
3 Turok Evolution	78

Lucha

	Puntuación
1 Dead or Alive 3	82
2 Buffy The Vampire Slayer	75
3 Batman Vengeance	71

Acción

	Puntuación
1 Aggressive Inline Skat.	90
2 Tony Hawk 3	88
3 Wreckless	86

Plataformas

	Puntuación
1 Crash Bandicoot	80
2 Munch's Oddysee	61
3 No disponible	—

Estrategia

	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Rol

	Puntuación
1 No disponible	—
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Velocidad

	Puntuación
1 F-1 2002	87
2 Project Gotham	86
3 Burnout	80

Deportivos

	Puntuación
1 Slam Tennis	81
2 Transworld Surf	79
3 SSX Tricky	79

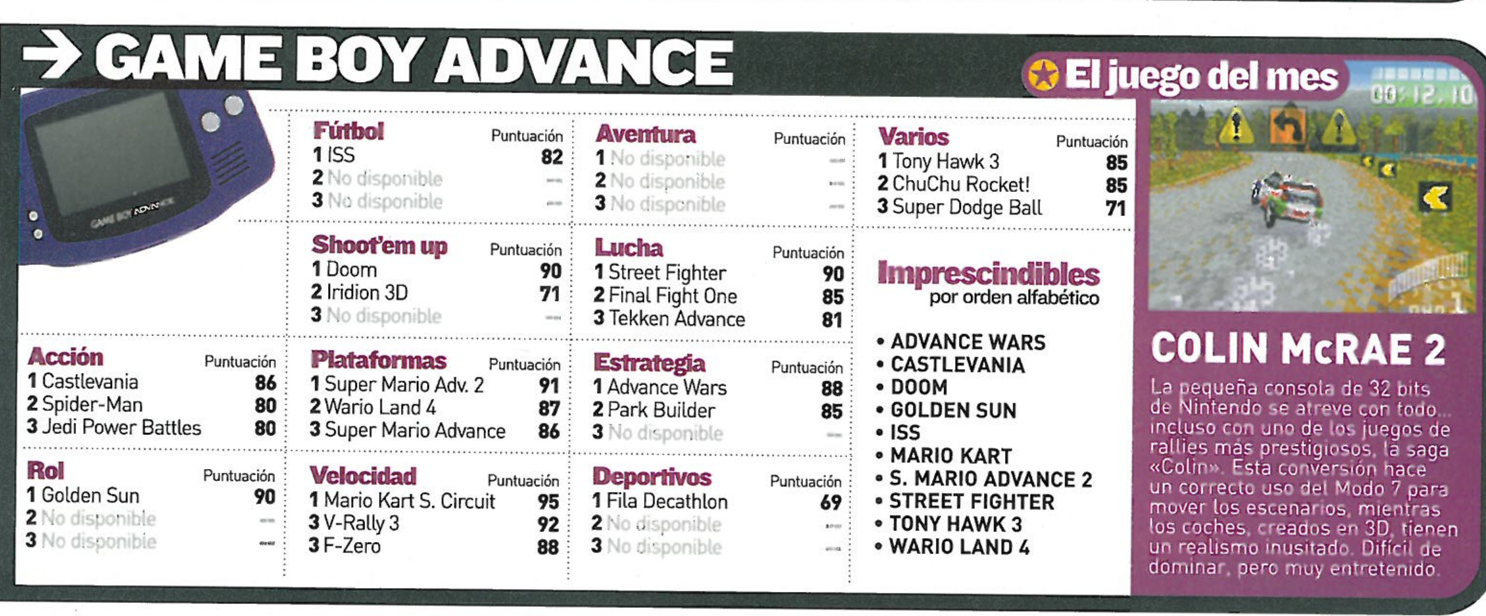
Imprescindibles por orden alfabético

- AGGRESSIVE INLINE SK.
- COMMANDOS 2
- DEAD OR ALIVE 3
- F-1 2002
- GENMA ONIMUSHA
- HALO
- JET SET RADIO FUTURE
- PROJECT GOTHAM
- SPIDER-MAN
- WRECKLESS

El juego del mes

TUROK EVOLUTION

Aunque al final no ha resultado ser tan revolucionario como se esperaba, los amantes de los shoot'em ups subjetivos van a encontrar aquí un juego con una soberbia ambientación, decenas de armas y toda una legión de dinosaurios y reptiles mutantes.



→ GAME BOY ADVANCE

Fútbol

	Puntuación
1 ISS	82
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Aventura

	Puntuación
1 No disponible	—
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Varios

	Puntuación
1 Tony Hawk 3	85
2 ChuChu Rocket!	85
3 Super Dodge Ball	71

Shoot'em up

	Puntuación
1 Doom	90
2 Iridion 3D	71
3 No disponible	—

Lucha

	Puntuación
1 Street Fighter	90
2 Final Fight One	85
3 Tekken Advance	81

Acción

	Puntuación
1 Castlevania	86
2 Spider-Man	80
3 Jedi Power Battles	80

Plataformas

	Puntuación
1 Super Mario Adv. 2	91
2 Wario Land 4	87
3 Super Mario Advance	86

Estrategia

	Puntuación
1 Advance Wars	88
2 Park Builder	85
3 No disponible	—

Rol

	Puntuación
1 Golden Sun	90
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Velocidad

	Puntuación
1 Mario Kart S. Circuit	95
3 V-Rally 3	92
3 F-Zero	88

Deportivos

	Puntuación
1 Fila Decathlon	69
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Imprescindibles por orden alfabético

- ADVANCE WARS
- CASTLEVANIA
- DOOM
- GOLDEN SUN
- ISS
- MARIO KART
- S. MARIO ADVANCE 2
- STREET FIGHTER
- TONY HAWK 3
- WARIO LAND 4

El juego del mes

COLIN McRAE 2

La pequeña consola de 32 bits de Nintendo se atreve con todo... incluso con uno de los juegos de rallies más prestigiosos, la saga «Colin». Esta conversión hace un correcto uso del Modo 7 para mover los escenarios, mientras los coches, creados en 3D, tienen un realismo inusitado. Difícil de dominar, pero muy entretenido.



→ PSONE

Fútbol

	Puntuación
1 Pro Evolution Soccer	92
2 Esto es Fútbol 2	89
3 FIFA 2002	79

Aventura

	Puntuación
1 Metal Gear Solid	98
2 Resident Evil 3 Nemesis	97
3 Resident Evil 2 (Plat.)	97

Varios

	Puntuación
1 Beatmania	91
2 Tony Hawk 3	80
3 Manager de Liga 2001	85

Shoot'em up

	Puntuación
1 Quake II	94
2 Medal of Honor Und.	88
3 Delta Force	84

Lucha

	Puntuación
1 Tekken 3 (Platinum)	96
2 Rival Schools	94
3 Capcom vs SNK	86

Acción

	Puntuación
1 Dino Crisis 2	95
2 The Italian Job	94
3 Syphon Filter 3	93

Plataformas

	Puntuación
1 Crash Bandicoot 3	95
2 Abe´s Exoddus	95
3 Harry Potter	74

Estrategia

	Puntuación
1 Red Alert	90
2 Theme Park World	88
3 Front Mission 3	88

Rol

	Puntuación
1 Final Fantasy IX	99
2 F. Fantasy VII (Platinum)	96
3 Final Fantasy VI	84

Velocidad

	Puntuación
1 Gran Turismo 2	99
2 Colin McRae 2	94
3 World Touring Cars	94

Deportivos

	Puntuación
1 NBA Live 2002	89
2 KO Kings 2001	80
3 No disponible	—

Imprescindibles por orden alfabético

- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- PRO EVOLUTION SOCCER
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

El juego del mes

PRO EVOLUTION SOCCER

Hay juegos que nunca pasarán de moda, y éste es uno de ellos. Si el comienzo de la Liga ha hecho que tu pasión por el deporte rey suba hasta los topes, no te prives de echar un campeonato contra tus colegas en casa. Control, gráficos y diversión elevados al máximo.

MEJORA TU CONSOLA



Mando sin cables para GC

- **Nombre:** Wave Bird
- **Compañía:** Nintendo
- **Consola:** GameCube
- **Precio:** No disponible

Para evitar que nos hagamos un lío con los cables, Nintendo lanzará en noviembre un mando inalámbrico que nos permite jugar a más de 10 metros de distancia de nuestra consola. El Wave Bird funciona por ondas de radio, así que la señal no se corta aunque haya obstáculos. Eso sí, para alargar la vida de las pilas, no tiene función de vibración.

Valoración: ★★★☆

Un volante de lo más resistente

- **Nombre:** Top Drive Force
- **Compañía:** Logic 3
- **Consola:** PS2
- **Precio:** 90 € (14.975 ptas.)

Se acaba de presentar en Europa este atractivo volante para PS2, que cuenta con tecnología "force feedback" es decir, que opone diferente resistencia según el giro. Además, este volante también es compatible con PSone (aunque sin resistencia), vibra y permite regular la sensibilidad. Y lo mejor de todo es su ajustado precio.

Valoración: ★★☆☆



Pasa tus DVD a vídeo

- **Nombre:** DVD Decoder
- **Compañía:** Mundoasia
- **Consola:** PS2
- **Precio:** 60 € (9.983 ptas.)

Si tienes una PS2 y quieres hacer copias de seguridad de tus pelis (nada de pirateo, ¿vale?), y grabar partidas en vídeo o con una grabadora DVD, necesitas este aparato, que se coloca en la consola y elimina las interferencias anticopy.

Valoración: ★★☆☆



Una tele en tu portátil

- **Nombre:** GBA TV Tuner
- **Compañía:** UFO
- **Consola:** GBA
- **Precio:** 64 $ (11.000 ptas.)

Este aparato, que convierte GBA en un televisor PAL, está arrasando en todo el mundo. El kit incluye un soporte,cables para conectar un DVD a la portátil, y permite sintonizar hasta 99 canales.

Valoración: ★★★★

NUEVO



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
PS2	GT FORCE Con Force Feedback 162,21 € (+ juego GT3) (26.989 ptas.)	GUN CON 2 La pistola oficial 32,99 € (5.489 ptas.)	DUAL SHOCK 2 Fiable a tope 30,00 € (4.992 ptas.)	PELIKAN CARD El doble de megas 60,04 € (9.990 ptas.)	MANDO DVD SONY Nuevas funciones para ver DVDs. 42,04 € (6.995 ptas.)
PSONE	SPEEDSTER 2 Realismo soberbio 78,07 € (12.990 ptas.)	BLAZE FALCON Con mira láser 51,02 € (8.489 ptas.)	UPXUS D. SHOCK Precio genial 17,97 € (2.990 ptas.)	MGK CARD Memoria barata y con funda 7,15 € (1.190 ptas.)	DONE TFT Pantalla portátil 180,24 € (29.989 ptas.)
GC	BLACK THUNDER Con licencia N.D.	NO DISPONIBLE	FIFA STARTER KIT Pad y memoria 30,95 € (5.149 ptas.)	MEMORY CARD GC Tarjeta oficial 20,00 € (3.328 ptas.)	GBA CABLE Conecta GC con GBA 15,00 € (2.496 ptas.)
XBOX	MODENA 360 Como un Ferrari 79,95 € (13.300 ptas.)	NO DISPONIBLE	VORTEX El mando más cómodo y fiable N.D.	THRUSTMASTER La más barata con 8 megas 39,70 € (6.605 ptas.)	DVD KIT Para poder ver pelis DVD 49,95 € (8.310 ptas.)


TEKKEN 4




PlayStation 2
TEKKEN 4
namco

PLAYSTATION 2

Agressive Inline

CÓDIGOS

Entra en la pantalla de trucos e introduce los siguientes códigos, que pueden ser passwords o bien combinaciones de botones.

CÓDIGO
TRUCO

P, L, Z, D, O, M, E
Código Maestro
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, B, A
Varias ventajas
↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →
Personajes extra
S, K, E, L, E, T, O, N
Todas las llaves
K, H, U, F, U
Inmortal
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, A, B, A, B, S
Baja gravedad
←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑
Super Giro
Q, U, E, Z, D, O, N, T, S, L, E, E, P
Manuals perfectos
B, I, G, U, P, Y, A, S, E, L, F
"Grinds" perfectos



PERSONAJES EXTRA

Cumple los retos normales y escondidos de un nivel para desbloquear a un personaje de bonificación:
Movie Lot: **The Bride**
Civic Center: **Goddess**
Industrial: **Junkie**
Boardwalk: **Captain**
Cannery: **Diver**
Airfield: **Bombshell**
Museum: **Mummy**

ULTRA PATINES

Completa todos los niveles con un 100%. Conseguirás los ultra patines, que mejorarán todos tus atributos. No, ese no, listillo.

Army Men: RTS

COMBINACIONES QUE DAN GUERRA

En mitad de una partida, mantén presionado R2 e introduce las siguientes combinaciones para activar los trucos correspondientes. Oirás un sonidillo de confirmación.

COMBINACIÓN
TRUCO

■, ■, ✖, ▲, ✖, ■
Super soldados
▲, ▲, ✖, ■, ▲, ▲
Super soldados enemigos
▲, ■, ●, ✖, ▲, ✖
2000 unidades de electricidad
▲, ●, ■, ✖, ▲, ■
5000 unidades de plástico
●, ■, ●, ■, ▲, ▲
Paratroopers
■, ■, ■, ▲, ●, ✖
Recursos extra
■, ▲, ■, ■, ✖, ●
El equipo verde es azul (sí, eso es todo, qué exigentes sois)
■, ▲, ←, ←, ▲, ■
Matar a tus soldados

Barbarian

OTRO TRAJE

En la pantalla de selección, ilumina a un personaje y presiona R1. Recibirás un nuevo modelito "fashion".

David Beckham Soccer

EDITAR PERSONAJE

Selecciona el Certificado de Jugador profesional estando en el modo Entrenamiento con Beckham. Marca al menos cinco goles en el modo Free Play. Aparecerá la opción Edit Player en la pantalla de ajustes del juego.

EQUIPO MANCHESTER ELEVEN

Haz lo mismo que en el



truco anterior, menos lo de los goles. En lugar de eso, obtén una puntuación de al menos 20 puntos en Target Free Kicks para activar este equipo dentro del grupo de Equipos de Beckham.

EQUIPO WORLD ALL-STARS

Haz lo de siempre y consigue veinte puntos en Target Passing. Busca el equipo en el mismo sitio que el anterior.

EQUIPO ENGLAND ELEVEN

En esta ocasión, obtén el certificado y obtén 20 puntos en Target Crossing.

PARTIDOS CLÁSICOS

Obtén el certificado y consigue una puntuación de al menos 15 puntos en Target Shooting. Elige la opción de Partido Clásico en el modo Arcade para acceder a diferentes partidos clásicos.

ESTADIOS DE BONIFICACIÓN

Selecciona el certificado y completa el modo Panel Bash en menos de diez segundos. Elige la opción Game Settings en la serie amistosa para acceder a los estadios Aztec Arena y Bouncy Castle.

Deus Ex: The Conspiracy

MODO CHEAT

Entra en la pantalla de imágenes, notas y objetivos. Pulsa L2, R2, L1, R1, Start, Start y Start. Se mostrará un nuevo apartado con nuevas opciones, como modo Dios, todas las opciones, todas las armas, todas las habilidades... Vamos, como un cacharro de Teletienda. ¡Tiene de todo! Algunas opciones necesitarán ser reactivadas tras entrar en un área nueva.

Dino Stalker

BONUS POR PASARTE EL JUEGO

Pues ya sabes, termínate la aventura en el nivel de dificultad fácil para desbloquear un menú especial y el modo Movie. No, no puedes ver "Parque Jurásico" en él.

UNA CURIOSIDAD

Casi, casi lo metemos en el Tontotruco, pero vamos: cuando salga la secuencia de créditos del final, usa tu arma para dispararles. Qué cosas más raras, ¿eh?



Ecco The Dolphin

UN PARTIDITO

Ve al nivel Powers Of Levitation y busca la sala donde está el clan General. Nada hasta el muro que se mueve. En el suelo, cerca de una de las luces naranjas hay un balón de fútbol (¿?). Cógelo y ve a la pantalla de selección de nivel. Tendrás disponible una opción para el "Dolphin Soccer", un minijuego. ¿Fichará alguien de nuestra liga a Ecco?

NIVELES DE BONIFICACIÓN

Completa el juego en el nivel de dificultad alta y así podrás acceder a dos niveles de bonificación en dos dimensiones. ¡Como en los viejos tiempos!

Fireblade

TÉCNICAS

Haz caso de estos consejitos, pues pueden serte útiles en el campo de batalla. ¡Y allí no estará tu mamaíta esperando para traerte la leche con galletas!



• Usa el visor termal incluso de día. Con él puedes distinguir más fácilmente los vehículos y soldados enemigos.
• Dispara a los barriles de combustible que se encuentren cerca de los objetivos (qué humillante suena eso) con tu cañón y conseguirás daño extra sin tener que usar misiles. Reserva estos últimos para otros helicópteros.

Freekstyle

CÓDIGOS POR UN TUBO

Introduce las siguientes contraseñas para hacer más trampas que Mario Conde en los juzgados:

LOKSMITH
Código maestro
POPULATE
Todos los personajes
YARDSALE
Todos los trajes
TRAKMEET
Todas las pistas
WHEELS
Todas las motos
FLYSOLO
Sin moto
FIRESALE
Moto siempre con fuego detrás
WTCHKPRS
Efecto de ralentización



NO ONE LIVES FOREVER



SALA SECRETA

Acaba la primera misión, la de proteger al embajador. Una vez hecho, te ordenarán que vayas a la sala 12 y esperes a que llegue. Como eres una chica rebelde, ve hacia el hombre que se queda fuera. Ve al patio, y una vez llegues a la entrada, haz un movimiento rápido a la izquierda. Verás un saliente. Salta hacia él y rápidamente salta al siguiente, ya que se desmorona con facilidad. Cuélate por las ventanas que están abiertas y echa un vistacito a lo que hay dentro...

FTAIL
Baja gravedad
ALLFREEK
Siempre con "Freekout Time"
HELMET
El personaje lleva un casco

Gitaroo Man

CÓDIGO MAESTRO

No es que la cabeza te dé vueltas después de probar el potaje de tu abuela, es que este juego es así de raro. Aunque, eso sí, tiene un truco interesante. Pásate el juego en el modo Historia y activarás un código con el que tendrás nuevos alicientes.



Medal of Honor: Frontline

COMBINACIONES

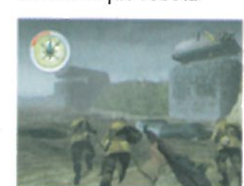
Pausa la partida y pulsa las siguientes combinaciones. Volverás automáticamente al combate. Son las siguientes:

SECUENCIA
TRUCO
■, L1, ●, R1, ▲, L1, Select, R1
Invencible
●, L2, ■, L1, Select, R2, ▲, Select
Munición llimitada (eeh, no te confíes, que también afecta a los enemigos)
●, Select, R2, R2, R1, R1, L1, R1
Escudo antibalas

LA MÁQUINA ENIGMA

Esa maquinilla tan curiosa esconde un montón de trucos. Escribe en ella los siguientes códigos y unas lucecillas verdes te avisarán de que has activado un truco (primero ponemos el código y luego el truco que lo activa):

CÓDIGO
Truco
DAWOIKS
Código Maestro
WHATYOUGET
Bala de plata
BOING
Granada que rebota



LONGSHOT
Todas las armas tienen zoom
BULLETZAP
Las balas no te afectan (como a Supermán, sí)
ORANGUTAN
Misión 2
BABOON
Misión 3
CHIMPNZEE
Misión 4
LEMUR
Misión 5
GORILLA
Misión 6
MONKEY
Cumplir la misión actual con una Estrella de Oro
TIMEWARP
Completar la misión anterior con una Estrella de Oro
URTHEMAN
Los Nazis te matan de un solo disparo
TPDOMOHTON
Tus balas se convierten en torpedos (¡jarl!)
GLASSJAW
Los Nazis sólo mueren de un tiro en la cabeza
WHERERU
Ememigos invisibles
HABRDASHR
Los personajes tienen objetos raros en la cabeza
BACKSTAGEO
Secuencia "Making of D-Day"
BACKSTAGER
Secuencia "Making of Needle in a Hay Stack"
BACKSTAGEF
Secuencia "Making of Several Bridges Too Far"
BACKSTAGES
Secuencia "Making of The Horten´s Nest"
BACKSTAGET
Secuencia "Making of Storm in the Port"
BACKSTAGEI
Secuencia "Making of Ralling Thunder"
MAGGOTAHOY
Secuencia "Paintball"

Men in Black 2: Alien Escape



INVENCIBLE

En la pantalla de "Press Start", pulsa Derecha, X, R1, Triángulo, Arriba, L2, X, Izquierda, L1, Círculo, X, R2. La pantalla hará un flash para indicarte que has introducido bien el truco (pero tranqui, que no perderás la memoria).

TODAS LAS ARMAS

Presiona Arriba, Abajo, X, Cuadrado, R1, Triángulo, Triángulo, Izquierda, Círculo, L1, L1, Derecha en la pantalla de "Press Start". De nuevo, la pantalla "flasheará".

Moto GP 2

MODO LEYENDAS

Abre los retos que van del 62 al 66, ambos inclusive. El nuevo reto, el 67, será el modo Leyendas. A ver si puedes con él...



Mundial FIFA 2002

EQUIPOS COMPLETOS

¡Pues sí, Manolo! ¡El jugador se acerca peligrosssamente al área rival! Parece que tiene unos trucos para nuevas selecciones contientales. ¡Va a usarlos! ¡Sobre barro, horquilla cerrada derecha! Ah, no, que eso es de otro deporte...

SELECCIÓN
REQUISITO
AMÉRICA
Gana la Copa del Mundo con un equipo americano
EUROPA
Gana la Copa del Mundo con un equipo europeo
ASIA
Gana la Copa del Mundo con un equipo asiático
ÁFRICA
Adivínalo...
MUNDIAL
Desbloquea las cuatro selecciones continentales

Prisoner of War

CONSEJILLOS DE SUPERVIVENCIA

Nuestro amigo Lewis lo tiene chungo. En los campos de concentración se pasa mal: no te hacen la cama cuando te levantas, no hay tele por satélite, te cuentan la vida privada de Yola Berrocal... Como todo eso ha llegado a herirnos la sensibilidad, aquí te damos unas estrategias para salir bien parados de la aventura:

- Presiona B para caminar más lentamente cuando intentes infiltrarte entre los guardias. Por supuesto, no golpees ningún objeto mientras estés haciendo esto.
- Siempre que puedas, consigue bebidas alcohólicas y cigarros. Con ellos, podrás comprar a algunos guardias y podrás conseguir objetos y servicios de otros prisioneros. Incluso puedos utilizarlos para cambiarlos por el equipamiento qu te hayan confiscado.
- Busca pedregales para conseguir rocas. Pulsa X mientras estés en vista en primera persona para lanzar rocas a los guardias que estén distraídos. Ojito, que sólo puedes llevar un máximo de quince (es que pesan que no veas).
- Aunque lleves un uniforme de Nazi, no pasees tranquilamente por ahí. Los militares de más alto rango pueden darse cuenta de que eres un impostor. ¡Qué tipos más astutos!

Pro Evolution Soccer

JUGADORES DE BONIFICACIÓN

Gana la "Master League" de primera división y desbloquearás 11 jugadores extra en el modo Freeloan. Repite esto dos veces más y tendrás los 33 personajes extra que hay escondidos por ahí.



Project Zero

BONUS

Sí, hombre... A mí no me convences para salir de

TRUCOS A LA CARTA

GT3 A-Spec

Diego Moreno (e-mail)

¿Me podriais decir, si no es mucha molestia, cómo conseguir el Calibra Touring Car y el Nissan R-3 LM Race Car (perdonad pero ahora mismo no sé muy bien cómo se llama)? Muchas gracias y si sabéis algún truquito no olvidéis mandármelo. Gracias.
Sí que podemos y, además, para eso nos pagan. El Calibra Touring Car tiene que ser desbloqueado. Lo consigues pasándote el GT World Championship dentro de la Liga Profesional. Paciencia, que es durillo. El otro al que te refieres muy probablemente es el Nissan R390 GT1 LM Race Car. Éste será tuyo si te pasas el campeonato Gran Turismo All Stars, también dentro de la Liga Profesional. De propina, ahí tienes un truquillo que puede ser útil. Si estás en cambio de marchas automático, mantén presionado R2 y permanecerás en la misma marcha (es que a veces el cambio de marchas te puede jugar malas pasadas).

El Regreso de la Momia

Daniel García (Alicante)

Hola, amigos de Hobby Consolas, soy Daniel García, de Elche. Necesito trucos para el juego «El Regreso de la Momia» de PS2, porque el Rey Escorpión me mata al final siempre, con Rick O´Conell y con Imhotep. Espero que vuestros trucos me ayuden mucho. Un saludo y gracias.
Este trucote va a encantar. Manejando a Rick, llega a Ahm Shere y ve a la mitad del juego. Pausa la partida y presiona arriba, Abajo, Izquierda, R1, R3, Triángulo. Tu barra de energía no volverá a descender. De todas formas, si lo que quieres es una estrategia para vencer al Rey Escorpión, deja que cargue sus pilares y golpea su cola cada vez. Luego, deja que cargue hacia ti y atácale desde atrás. Sigue con esto hasta que se le vaya la olla y te ataque con su supergolpe. Da vueltas alrededor de él y golpéale en la cola. Cuando suelte, golpéale en el torso. Repite hasta que vuelva a escalar los pilares. Haz lo mismo de antes, pero esperando más. Sal de su trayectoria en el momento justo y se quedará pegado. Golpea la cola y el torso. Repite hasta que escale de nuevo los pilares. Jonathan o Meela intentarán atravesar el Escorpión con el Arpón de Osiris. Usa la misma técnica para golpear su cola mientras esté atontado, consigue el arpón y hazte unos "pinchitos de malote".





debajo de la cama. Que diga los trucos Yen, que a mí se me ha roto la Polaroid y no puedo echarle más fotos a los fantasmas. Aunque sí te puedo soplar que al pasarte el juego desbloquearás las opciones Battle Mode, Ghost List, Sount Test y Special Function, además de trajes nuevos.

■ **FINAL DISTINTO**
Pásate el juego entero en el nivel de dificultad Pesadilla para que cambie el final de la historia. Además, se abrirá una opción para elegir capítulo.

■ **MODO PESADILLA**
Ah, que no te habíamos dicho cómo entrar en ahí. Simplemente completa el modo Battle, que se abre con el primer truco.

■ **SALVAPANTALLAS**
Pausa el juego y déjalo así un rato. Verás cómo los fantasmas se aparecerán ante ti (pero en la tele, hombre, no salgas corriendo).

Star Trek: Elite Force

■ **COMBINACIONES NADA FUTILES**
Pausa la partida y pulsa al mismo tiempo las siguientes series de botones. Luego presiona Start. Ya verás, se te quedarán las orejas de punta.

CÓDIGO
TRUCO
R1 + R2
Toda la munición
L1 + L2 + R1 + R2 + ■
Munición ilimitada
L1 + L2 + L3 + R1 + R2
Todas las armas
L1 + L2
Apuntar automáticamente
L1 + R1
Armadura al 100%
L1 + L2 + R1 + R2
999 de salud
L1 + L2 + R3 + R1 + R2
Modo Dios
R1 + R2 + R3 + L1 + L2 + L3 + Select
Modo "no muerto"

Stuntman

■ **MUCHOS CÓDIGOS**
Un segundo, que tengo que saltar un volcán en erupción mientras me como un bocadillo de mortadela. Ahora estoy contigo. Mientras, introduce estos códigos como tu nombre en el menú de Juego Nuevo.

Bindl
Todos los juegos de conducción, los coches y los objetos



MeFf
Todos los objetos
fellA
Todos los trailers (entra en el menú filmografía)
SpiDER
Todos los coches

Tekken 4

■ **LUCHAR COMO EDDY GORDO**
Completa el modo Historia controlando a Christie Monteiro. Una vez hecho esto, ilumina a Christie y presiona puñetazo derecho (▲) en la pantalla de selección de personaje. Eddy se controla exactamente igual que Christie.

■ **LUCHAR COMO MIHARU**
Pásate el modo Historia con Ling Xiaoyu, ve a la pantalla de selección de personaje, ilumínala y presiona patada derecha (●). Miharu se parece a Ling con su traje de colegiala y se controla como ella. Por cierto, si en vez de pulsar ●, pulsas ▲, tendrás a Ling con ese traje.

■ **LUCHAR COMO PANDA**
Ilumina a Kuma en la pantalla de selección de personaje y pulsa puñetazo derecho o patada derecha. Qué mooono, digo qué oooso...

■ **LUCHAR COMO VIOLET**
Ilumina a Lee en la pantalla de selección de personaje y presiona patada derecha.

■ **ESCENARIO DEL DOJO**
Completa el juego en el modo Tekken Force.

■ **MODO TEATRO**
Completa el juego en el modo Historia.

■ **CONTRASEÑA DE RANKING**
Completa el modo Time Attack, Survival, Tekken Force o Training. A continuación, mantén presionados ■ + ▲ y presiona ↑/→ para mostrar un password que corresponde con el ránking que has adquirido en el juego.

■ **VER EL NOMBRE DE LOS MOVIMIENTOS**
Presiona Select durante un combate y haz un combo para ver su nombre. Parecen trabalenguas...



Virtua Fighter 4

■ **POSES DE VICTORIA CLÁSICAS**
Usa a un luchador creado por ti para alcanzar el segundo nivel Kyu. Mantén presionados al mismo tiempo los botones de puñetazo + patada + guardia durante la repetición del combate. Otro modo de hacerlo es usar tu personaje hasta que alcance el rango de Tercer Dan. Ahora ten pulsados puñetazo + patada durante la repetición. ¡Ay, cuántos recuerdos me vienen, qué "ternura"!

■ **MODELOS DEL PRIMER VF**
Llega con tu personaje al Primer Dan. Selecciona ese luchador y ten pulsados puñetazo + patada hasta que empiece el combate. Ups, este tipo me suena bastante.

■ **ESCENARIO DE DURAL**
Utiliza a un luchador que hayas creado tú y consigue el rango Emperor o Great Emperor. Desbloquearás el escenario del hangar en el modo Versus.

■ **FUERA DEL ESCENARIO CON KAGE**
Hay escenarios que tienen muros bajos (como el palacio, por ejemplo). Seguro que has pensado "jo, qué rollo, no puedo hacer un fuera del ring, ¿quién podrá ayudarme?". ¡Pues tu revista amiga, claro! Sitúate contra el muro y haz la proyección de Kage que lanza a los rivales en el aire (atrás, puñetazo + guardia). Tu rival volará cual pajarillo fuera del escenario. Este truquete tan apañado también funciona en los escenarios con muros rompibles.



V-Rally 3

■ **MÁS COCHES**
Tu tranquilo, que no te vas a quedar sin coches en este juego. Sé un buen conductor y cumple los requisitos que aquí te ponemos para desbloquear más vehículos.

• OBJETIVO
COCHE
• Selecciona el modo Carrera y gana el campeonato de 1.6L.
MITSUBISHI LANCER EVOLUTION VI
OBJETIVO
• Completa el juego en modalidad Challenge
SEAT CORDOBA REPSOL
• Gana el campeonato 2.0L en el modo Carrera



SUBARU IMPREZA 2000
• Consigue un tiempo récord en todos los circuitos (fiuuu, eso no es nada fácil)
TOYOTA COROLLA V-RALLY

■ **PISTAS AL REVÉS**
Hay cuatro pistas disponibles en cada país. Vence el récord de una pista para desbloquear la siguiente. Desbloquea las cuatro pistas para acceder a las versiones espejo (es decir, las mismas pero hay que correr al revés).

TRUCOS DE LOS LECTORES

GT Concept

Hola a todos, me llamo Javier y tengo un truco; bueno más que un truco es un reto, para el "GT Concept". Cuando vas a elegir un modo de dificultad, presiona simultáneamente R1 + R2 + L1 + L2 y saldrá un nuevo nivel de dificultad llamado Ace. Salu2, amigos.

Javier (e-mail)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

EL TONTOTRUCO

Silent Hill 2

■ **VER LA ESCENA COMPLETA**
De acuerdo, no es que sea un truco impresionante, pero ¿has visto en qué sección estás? En fin, al grano. Ve a la pantalla principal del juego. Si esperas un rato, comenzará a ejecutarse una escena FMV. Sin embargo, en algunas porciones del vídeo no hay sonido. ¡Quieto, deja la tele, que esto no es Bricomanía! Lo que tienes que hacer es pasarte el juego y volver a ver el vídeo. Ahora el sonido del Full Motion Video en cuestión por fin se escuchará al completo.

■ **EL SECRETO DEL CUADRO**
Aún tenemos otro tontotruco para esta prolífica y misteriosa aventurilla. No te engañes, que el juego es bueno, lo digo de verdad... Vamos a lo que vamos. En la habitación número 307 de "Wood Side Apartments", subiendo a la tercera planta, encontrarás un dibujo que se encuentra colgando de un muro. ¿Ya lo tienes localizado?. Entonces pulsa el botón X y aparecerá un mensaje diciendo que el dibujo parece un paisaje de esta zona. Ahora mira al cuadro de marras. Si te fijas bien, se pueden distinguir dos calaveras al lado de las montañas. ¿Asustado? ¡Pues deberías ver los calzones de esparto de mi vecino del quinto!

PLAYSTATION

Digimon Rumble Arena



ELEGIR AL MISMO DIGIMON DOS VECES
Bueno digichaval, entra en la pantalla de selección de personaje y elige un Digimon cualquiera. Ahora, vuelve al que hayas elegido y mantén pulsados Select + X.

BLACK-WARGREYMON
A mí me dicen eso en la calle y me lío a tortas, pero no te confundas, es un Digimon que puedes conseguir si juegues en cualquier dificultad y sin perder un round. Durante la pelea con el último Digimon antes de Reapermon, BlackWarGreymon te retará. Véncelo sin perder un round para desbloquearlo.

PASSWORDMON
Introduce estas contraseñas para tener disponibles nuevos monstruitos.
KIMJOY
Gallantmon
LINMON
Imperialdramon (modo Fighter)
ROYBOY
Imperialdramon (modo Paladin)
MINNYN
MegaGaruromon
SERIUS
Omnimon
KENSAN
Sakuyamon
QRIOUS
WarGreymon

DIGIEVOLUCIONAR
Completa el juego con cualquier Digimon para obtener su digievolución.

REAPERMON
Pásate el juego una vez si quieres conseguir a este Digimon.

FIFA 2002

DESBLOQUEAR VENTAJAS
Cumple los siguientes objetivos y, como recompensa, obtendrás muchas ventajas para el juego, que puedes activar en la pantalla de trucos.

TRUCO
OBJETIVO
CABEZONES
Gana la Copa de Campeones
BOLA LOCA
Gana el trofeo EFA
MODO "STAY AND PLAY"
Gana los campeonatos europeos
DESVANECIMIENTO
Gana la Copa América
PELOTA GIGANTE
Gana la Copa de Oro
JUEGO CRÍTICO
Gana la Copa de Campeones y un título de liga.



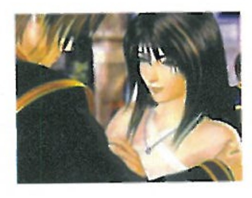
Final Fantasy VII

BUSCAR A YUFFIE
Hay una chica que se llama Yufie y está perdida entre los bosques del mapa. Ella es una ninja que sabe mucho de armas de estilo oriental, y también sabe robar materia. Pero claro, primero hay que enfrentarse a ella. Al vencerla, serás llevado a un mapa donde se puede salvar. Habla primero con ella o se esfumará. Tienes que ser muy diplomático con la chica para que se mantenga en tu grupo. No seas booorde.

Final Fantasy VIII

CARTAS DE NIVEL 10
Las que tienen este nivel son las que más posibilidades de ganar te van a dar. Aquí te mostramos dónde conseguirlas:

Ward: Profesor Odine (laboratorio Esthar)
Selphie: La chica de la fuente del jardín de Trabia
Quistis: Estudiantes de la segunda planta del jardín de Balamb
Zell: Su madre, en Balamb
Rinoa: Su padre, en Deling (has de perder a Ifrit)
Edea: Edea en el orfanato
Seifer: Director Kramer
Squall: Laguna en la residencia de Esthar



TRUCOS A LA CARTA

Final Fantasy IX

Perfecto Vidal (Valencia)

Soy un chico de Gandía que tengo un problema en «Final Fantasy IX». La pregunta es que no encuentro ningún punto negro por donde mi chocobo pueda acceder al jardín flotante de los chocobos. ¿Me podríais decir dónde puedo encontrar los puntos negros y, si vuestro director os deja, un pequeño mapa? Así que estiraos y poned mi carta en la revista, que "pa´ eso sois los mejores".

Uuuf, el dire está muy ocupado dando el visto bueno a la que será Lara croft para el año que viene, así que mejor no le entretengo con lo del mapa. Pero tranquilo, que te indicamos cómo hacerlo. Efectivamente, has de encontrar un punto negro que se va moviendo por todo el mapa. Una vez lo localices, tendrás que usar pimienta letal con él. Los sitios donde aparecerá el punto se encuentran en los chocofragmentos, en sus inscripciones: son las Islas Salvajes (Daguerreo), Sudeste del Continente Exterior, Meseta de Alexandria, el mar y al Este del Cañón de Travia (en el Continente Olvidado).

Metal Gear Solid



MODO DEMOSTRACIÓN TÉCNICA
Completa los siguientes modos en orden: "Training", "Time Trial", "Gun Shooting" y "Survival". Desbloquearás el modo Demostración Técnica, en el que la CPU te mostrará su mejor tiempo con la pistola.

OTROS TRAJES
Pásate el juego, espera a que terminen los créditos y salva la partida. Carga el archivo salvado y juega de nuevo. Snake cambiará de ropa en el ascensor. ¡Sorpresa, sorpresa!

Metal Slug X

MODO CHEAT
Completa el modo en el modo Arcade Mission para desbloquear todos los niveles en las opciones de escuela de combate, además del modo Another Mission. ¡Premio para el buen jugador!

MODO... CHAT
Elige "Combat School" y, mientras carga, pulsa rápidamente Cuadrado hasta que aparezca el menú. La instructora te preguntará si quieres conversar con ella.

RANKINGS
Aquí tienes los ránkings necesarios para los puestos más altos en la Escuela de Combate. ¿Hasta donde crees que podrás llegar?

RANGO	PUNTOS
Super Devil	1000
General of Army	990+
Liutenant General	890+
Major General	780+
Brigadier General	700+
Colonel	650+
Liutenant Colonel	600+
Major	575+
Captain	560+

Mundial FIFA 2002

EQUIPOS PARA TODOS
Resulta que hay una serie de selecciones con los mejores jugadores de cada continente. Para poder tenerlas disponibles, gana el Mundial con un equipo de Europa, África, Asia o América, según la que quieras. Si desbloqueas las cuatro selecciones, conseguirás una selección mundial, con la que serás más chulo que un submarino debajo de un botijo.

Time Crisis: Proj. Titan

VIDAS EXTRA
- Vaaale, seguro que eres muy macho, pero eso no quita para que recibas la ayudita de una vida extra de vez en cuando, ¿no? En la segunda área del nivel 1, aparecerá un hombre con un escudo. Detrás hay una lata. No le dispares; en su lugar acierta al barril verde y tendrás una jugosa vida extra.
- Pasemos al nivel 4. En el área 1 hay una habitación donde te enfrentarás a una especie de jefe de cocina. Hay unos cazos en la parte de arriba. Dispara a la estantería que hay en medio, acertando en el cazo de la izquierda.

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Medievil 2

Hola, viciados. He descubierto un truco de «Medievil 2» que quisiera compartir con vosotros: en cualquier pantalla, pausáis el juego y mientras mantenéis pulsado L2, apretáis en este orden: Abajo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda. Saldrá la opción Trucos, que os da a elegir entre muchas cosas. Adiós y que con este truco disfrutéis más de «Medievil 2».

José Javier Muñoz (Valencia)

XBOX

Aggressive Inline

■ TRUCOS (BIS)
Hay un montón de trucos para este juego, que funcionan y se introducen exactamente igual que los de la versión de GameCube. Mira los trucos para ella en esta misma sección para conocerlos.

Crazy Taxi 3

■ MODO EXPERTO
¡Agárrate a lo primero que pilles, porque este taxi es una locura! Y más que lo será si introduces este truco: Ilumina a un conductor, mantén presionados al mismo tiempo Blanco + Negro y pulsa A, todo ello, lógicamente, en la pantalla de selección de personaje. Aparecerá un mensaje indicándote que has activado el modo experto, en el que no hay indicaciones.

■ QUITAR FLECHAS
Ilumina a un conductor, mantén pulsado Blanco y presiona A en la pantalla de selección de personaje.

■ QUITAR INDICADOR DE DESTINO
Lo mismo que el truco anterior, pero en vez de tener pulsado Blanco, hazlo con Negro.



■ EL MODO CRAZY X
Esta modalidad tiene un montón de ventajas ocultas. Completa los siguientes niveles para descubrirlas:
Nivel 1 para 3 recorridos de bonificación.
Nivel 2 para tres taxis "especiales".
Nivel 3 para modo Another Day.
Nivel S-S para tener todos los conductores.

■ FAROS
Un detallito: aprieta el stick analógico derecho para encender y apagar las luces.

RedCard Soccer 2003

■ MODO CHEAT
Introduce BIGTANK como nombre para desbloquear todos los equipos, todos los estadios y el modo Finals.

■ MODO FINALS
Otra forma de conseguir este modo es ganar todos los partidos en el modo World Conquest. Ahora toca meter cizaña, "individuos".

HUNTER: THE RECKONING



■ TODAS LAS ARMAS
En mitad de la partida, presiona B, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, B, B (las direcciones se pulsan en el pad digital). Obtendrás la mejor versión de cada arma, aunque te avisamos que este truco sólo lo puedes hacer una vez.

■ MÁXIMO DAÑO
Durante el juego, pulsa Abajo, Abajo, B, Y, Abajo, Abajo en el pad digital. Las armas harán más pupita a los zombis que de costumbre.

SSX Tricky

■ CÓDIGOS VARIOS
No tengas miedo y entra en la pantalla de opciones principales, con las opciones Start Game y DVD Extras. Ten pulsados L + R al mismo tiempo y presiona las combinaciones que te indicamos. Luego suelta L + R. Si lo has hecho bien, oirás un soniquete de confirmación.

A, Y, →, B, ✖, ↓, Y, X, ←, B, A, ↑
Código Maestro
Y, Y, →, Y, Y, ↓, A, A, ←, A, A, ↑
Todos los puntos de estatus
A, A, →, B, B, ↓, Y, Y, ←, ✖, ✖, ↑
Tabla Mallora
✖, A, →, ✖, A, ↓, ✖, A, ←, ✖, A, ↑
Tabla Annette
A, A, →, A, A, ↓, A, A, ←, A, A, ↑
Mix Master Mike (selecciona a cualquier personaje en la pantalla de elegir y se cambiará).



GB COLOR

Dragon Ball Z: Guerreros de Leyenda

DESBLOQUEAR PERSONAJES

• **Goku:** Alcanza el nivel 3 con el combate de Goku vs Vegeta. Llega allí y será desbloqueado.



• **Piccolo:** Completa el juego una vez.
• **Goten:** Gana la pelea de Goten vs Trunk.
• **Trunks:** Gana la misma pelea. ¡Si no hay que herniarse "ni na"!

Harry Potter y la Piedra Filosofal

PETRIFICUS TOTALUS Y RECETAS DE POCIÓN

Una vez puedas entrar en la sección restringida, ve a la librería de arriba a la izquierda. Mira a su izquierda. Cuesta 60 MP, pero no pueden moverse hasta que les ataques con un hechizo diferente. Si tienes el Mucus Ad Nauseam y lo usas ante Petrificus, no lo normalizará. También puedes conseguir recetas de pociones y hechizos como Locomotor Wibbly. Además, el Petrificus funciona en todos los enemigos (incluido Voldemort).

Spider-Man: Los Seis Siniestros

CÓDIGOS

Mira todo lo que puedes conseguir si introduces estos códigos en la pantalla de título:

CÓDIGO
TRUCO
B, A, ←, ↓, ↑, →
Pasar de nivel
A, B, Select, ↑, →, ↓
Modo Pesadilla
A, B, A, B, ↓
Juego Teddies
↑, ↓, →, A
Salud ilimitada
←, ↓, B, ↑
Telarañas ilimitadas
↓, A, B, A, A
Las telarañas destruyen a los enemigos que hay en pantalla.

ENEMIGOS DISTINTOS

Ve a la pantalla de passwords y escribe BIRDY. Todos los enemigos se convertirán en pájaros. Pero mucho cuidadín, que todavía pueden pegar picotazos.



TRUCOS A LA CARTA

Zelda: Oracle of Seasons

Pedro Chaves (Málaga)

¡Qué tal monstruos! Yo ando un poco depre, porque entre que empieza otra vez el curso y que ando atascado en un juego... es el «Oracle of Seasons». Sé que tengo que conseguir la Gnarled Key, pero no sé cómo demontre hacerlo. ¡A ver si me echáis un cable!

Mientras no sea al cuello (je,je)... Una vez consigas la espada, ve a la zona superior de ese escenario, corta el arbusto y vuelve a entrar en la Hero´s Cave. Coge las treinta rupias, ve a la tienda y compra el escudo. Luego ve a la zona del Maku Tree y usa tu espada para abrir la puerta. Ahora golpea al árbol en la nariz con la espada. Te soltará un discursito y te dará la Gnarled Key, con la que podrás entrar en la siguiente mazmorra.

DREAMCAST

Alone in the Dark IV

SALTAR LAS SECUENCIAS DE VÍDEO

Hay gente que es muy aprensiva y no puede ver cosas terroríficas por la tele. Si eres uno de esos, o simplemente



no quieres tragarte las escenas cinemáticas del juego, mantén presionados los gatillos L + R y pulsa A. ¡Aquí lo que hace falta es acción!

Sonic Adventure

JUGAR COMO SUPER SONIC

Completa el juego usando los seis personjes del comienzo para desbloquear a Super Sonic.
El protagonista se convertirá en su versión súper al avanzar un poco en el juego.

JUEGO SECRETO DE LA VMU

Antes de encender la consola, conecta un mando en el puerto D y coloca una VMU en su primer orificio. Ahora enciende el sistema con el compacto dentro. Podrás jugar a un minijuego en la VMU llamado Chao Puzzle.



CHAO SUPER SONIC

Al final va a ser verdad eso que dicen sobre que las mascotas se terminan pareciéndose a sus amos. Cría un Golden Chao y dale todos los animales para que el Chao se parezca a Sonic, pero en su versión dorada, es decir, Super Sonic. Para que sea igualito a éste, pon sus puntos de estatus en 999. ¡Es clavado!

CONSEGUIR EL CRYSTAL RING

Controlando a Sonic y tras obtener los Light Speed Shoes, permanece en frente de la puerta al otro lado de donde se encuentra el Crystal Ring. Carga el Light Speed Dash y esto debería golpear el botón al otro lado de la puerta.

Sonic Adv. 2

OTROS TRAJES

Hombre, la mayoría de los personajes no van muy vestidos, pero en fin... Termina absolutamente todas las misiones de un personaje y conseguirás un traje alternativo para el modo dos jugadores.

ISLA EXTRA

Consigue todos los emblemas (incluyendo carreras de karts, jefes contra reloj y demás) obteniendo un nivel A. En total tienes 180 emblemas. Ahora, mira en el mapa. La isla que está al lado de Green Forest tendrá la cara de Sonic. En ella podrás acceder a una versión tridimensional de Green Hill, la primera fase del primer juego de Sonic para Mega Drive.

ITEMS "PRESTADOS"

Entra en el nivel Mad Space con Rouge. Allí encontrarás items de «Phantasy Star Online», que no se pueden usar, pero son un guiño a esa saga, también de Sega, como podrás suponer.



EL TONTOTRUCO

Sonic Shuffle

NUESTRO AMIGO VUELVE

Una vez tengas a todos los personajes desbloqueados, entra en el menú de configuración de Dreamcast, ve donde se cambia la fecha y pon que estás a 24 de diciembre. Nights, ese geniecillo que nos encandiló en Saturn, volverá a casa por Navidad y reemplazará la imagen de Lumina.





UNIVERSAL INTERACTIVE
¡Cuidado que quema!
SPYRO
al rojo vivo
GAME BOY ADVANCE
Próximamente
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es

GAMECUBE

Agressive Inline

CÓDIGOS

Entra en la pantalla de trucos e introduce los siguientes códigos, que pueden ser passwords o bien combinaciones de botones.

CÓDIGO
TRUCO

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, B, A
Varias ventajas
↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →
Personajes extra
S, K, E, L, E, T, O, N
Todas las llaves
K, H, U, F, U
Inmortal
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, A, B, A, B, S
Baja gravedad
←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑
Super Giro
Q, U, E, Z, D, O, N, T, S, L, E, E, P
Manuals perfectos
B, I, G, U, P, Y, A, S, E, L, F
"Grinds" perfectos

Mario Sunshine

CAMBIOS EN EL JUEGO

Completa la aventura y salva la partida. Puedes pagar diez monedas para usar una barca cerca de la torre del reloj donde se encuentra Yoshi de regreso al nivel del Aeropuerto, al comienzo del juego. Además, puedes conseguir una camisa hawaiana y



también de las gafas de sol que te da el tipo raro durante el juego.

SSX Tricky

TRICKY-ÑUELAS

Estando en la pantalla de título, ten pulsados L + R e introduce las siguientes combinaciones. Suelta L + R y un sonido te confirmará que lo has hecho bien.

A, B, Z, X, Y, Z, B, Y, Z, X, A, Z
Código Maestro
B, B, Z, B, B, Z, A, A, Z, A, A, Z
Todos los puntos de estatus
A, A, Z, X, X, Z, B, B, Z, Y, Y, Z
Tabla Mallora
A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z
Mix Master Mike

ZooCube

BONIFICACIONES

- Completa el nivel Pacific Ocean en la dificultad clásica para desbloquear la dificultad Gold y el nivel del Golfo de México. ¡Órale compadre!
- Completa el mismo nivel en dificultad Gold y tendrás la dificultad Platinum, sólo para los "muy bravidos".

TRUCOS DE LOS LECTORES

S. Smash Bros Melee

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

He descubierto un par de trofeos, que yo creo que no todo el mundo los tenga, porque son difíciles de conseguir. Los trofeos son:
- Battlefield: Pásate el modo All-Stars (este modo se consigue cuando tienes a todos los personajes).
- Bunny Hood: Realiza un total de 126 combos en el Training Mode (estate un buen rato pegando al contrario).
- Donkey Kong Jr.: Pásate el modo Classic con todos los personajes
- Entei: Pásate el Evento 26
- Final Destination: Pásate el Evento 51 (este evento se desbloquea pasándote el Evento 50).

Miguel Ángel Moreno (Tenerife)

GB ADVANCE

Spider-Man: The Movie

ELEGIR NIVEL

Hay que ver lo bien que se le dan a Spidey los trucos. ¡Tampoco ha faltado a su cita en GBA! Completa el juego para activar la opción de elegir nivel en el Menú principal. Pulsa Start durante la partida para elegir fase.

MEJORAR ARMADURA

Consigue todas las arañas doradas del juego. Serás el doble de resistente y un poco más... oscuro.

MÁS FUERZA

Sin Red Bull ni nada. Completa el juego con 150000 y te volverás más duro todavía.

TRUCOS A LA CARTA

Mario Kart

Esli Martínez (e-mail)

¡Muy buenas! Tengo estos tres juegos de Game Boy Advance: «Mario Kart», «Super Mario World» y «Street Fighter». ¿Tenéis algún truco interesante para alguno de ellos? Muchas gracias.

Querido amigo, tenemos trucos interesantes para CUALQUIER juego que nos echéis, pero como sólo podemos contestar a uno por carta, vamos con las carreras de Mario. Consigue 100 monedas o más al final de la Copa para desbloquear circuitos extra. Pulsa L o R para verlos y jugarlos. Por otra parte, gana la copa de oro en todas las carreras para desbloquear el circuito Special Cup. Por último, una curiosidad: presiona Select durante la partida para utilizar el pito (¡el del coche, malpensado!).

Star X

CÓDIGOS ESPECIALES

Escribe estos passwords, y te llevarás una sorpresa.

GSBOOM
Bombas inteligentes ilimitadas
GSHARD
Invencible
GSMAX
Armas a tope

CÓDIGOS... NORMALES

Aquí tienes las contraseñas de todos los niveles:

Nivel
CONTRASEÑA
Aquess 2
IGIFCDLC
Aquess Orbit
2EA3QD01
Egaon 1
NGK3QD0S
Egaon 2
YGA5QSON
Egaon Orbit
JGIXASPT
Birmen 1
FECXEQ51
Birmen 2
ECMXUQXL
Birmean Orbit-ship
IIC3ADC0
Wolf X2 1
ZLI3CQQB
Wolf X2 2
MJC3CQA1
Wolf X2 Orbit
EJI3QDC4
Hades Part1
BLCXQFVG
Hades 2
YLMZAQVR
Hades Orbit
2JAXABFQ
Tritopia 1
MLI5ABES
Tritopia 2
JTBFABRW
Tritopia Orbit
QRLFADTM
Silicon 1
NTBFABBW
Silicon 2
MTLNAQAL
Silicon Moon
ZSBPABEU

Wolfenstein 3D

COMBINACIONES A DISCRECIÓN

Ya tenemos aquí un clásico entre los



clásicos. Bueno, quizá demasiado "clásico" para algunos, ¿no? El caso es que el juego está plagado de combinaciones con truco. Introduce las siguientes tras pausar una partida y teniendo presionados L+R. Un sonido te confirmará que has realizado bien el truco de turno.

A, A, B, A, A, A, A, A
Modo Dios
A, B, B, A, A, A, A, A
Todas las armas, llaves, munición y salud
A, B, A, A, B, B, B, A
Saltar nivel (si lo introduces en el nivel 1, irás a la planta secreta)
A, B, A, A, B, B, A, A
Avanzar directamente hasta el nivel del Jefe.



COMMANDOS 2

¿De veras queréis ir al campo de batalla? Tened en cuenta que los verdaderos comandos sólo ganan si saben combinar sus habilidades, se mueven con sigilo y, sobre todo, emplean estrategias creativas. ¿Tenéis el coraje suficiente?

CONSEJOS PREVIOS

1 Tener libertad no es sinónimo de ir a lo loco. No podéis elegir un comando y liaros a tiros para superar las misiones. Debéis escoger la habilidad precisa en el momento justo. Si os veis en aprietos, regresad a un lugar seguro y replanteaos vuestra estrategia.

2 El tutorial está ahí para algo, majetes. Repasad todas sus pruebas, pues de lo contrario os tendréis que plantear en medio de la misión: "cachis, ¿cómo se enterraba el Boina Verde? ¿Y dónde está la marcha atrás del tanque?"

3 A cada comando, lo suyo. Si alguno de vuestros comandos consigue un objeto que no le corresponde (por ejemplo, si el Ratero logra un detector de minas), lo mejor es entregárselo cuanto antes al personaje que pueda utilizarlo.

4 Para abrir misiones de bonus debéis conseguir unos objetos especiales, como por ejemplo libros o trozos de fotografía. En la guía indicamos dónde se encuentran la mayoría, pero dado que cada uno puede seguir la estrategia que más le convenga, también os recordamos que siempre se encuentran en cajones, armarios o papeleras, y nunca en el exterior de edificios.

5 ¡Socorro, me han descubierto! Si es así más os vale correr, ya que si el que resulta malherido es un personaje clave, tenéis que volver a empezar. Ah, y si estáis huyendo, al menos debéis intentar refugiaros en un sitio seguro, o que se encuentre alejado del resto del grupo.

6 Tenéis que intentar cogerlo todo. No sólo todos los objetos de cajas o armarios, sino también el equipo de los enemigos caídos. Nunca desdeñéis los uniformes, porque resultan muy útiles: protegen del frío, os permiten pasar desapercibidos, podéis dárselos a vuestros aliados...

7 Recordad que el sigilo es vuestro principal aliado. Si aprendéis a despistar a los enemigos, noquearlos rápidamente y atarlos sin demora, podréis superar todas las misiones sin necesidad de disparar ni un solo tiro.

«COMMANDOS 2» ES UN JUEGO DE ESTRATEGIA en el que prima la libertad de acción. Las indicaciones que os damos constituyen sólo unas de las muchas posibilidades para terminar el juego. ¡Usad vuestra capacidad creativa para inventar nuevas estrategias!

Campo de entrenamiento I

→ COMANDOS DISPONIBLES: RATERO Y ARTIFICIERO.

→ OBJETIVOS: NEUTRALIZAR A TODOS LOS ENEMIGOS.

A ver, cuando el primer soldado esté cerca, golpeadle con el Artificiero y haced que lo amordace y lo lleve a los setos. Quitadle el tabaco, y usadlo para liquidar al segundo soldado. Ahora quedan dos: **el Ratero noquea al soldado al lado de la alambrada (1) y después al de la derecha, sin olvidarse de amordazarlos.** Vía libre al poste: el Ratero trepa por él y llega hasta el soldado cerca de las cajas. Noqueadlo, abrid las cajas para coger las tenazas y las granadas, y dadle estos objetos al Artificiero. Él puede cortar la alambrada y usar el detector de minas para localizarlas y desactivarlas. Así el Ratero podrá llegar al soldado de la esquina derecha, lo noqueará, y después el Artificiero lo amordazará. Luego podrá lanzar una granada que acabe con las miserias del oficial y los tres soldados.

Campo de entrenamiento 2

→ COMANDOS DISPONIBLES: BOINA VERDE, ARTIFICIERO Y CONDUCTOR.

→ OBJETIVOS: RESCATAR A LOS SOLDADOS ALIADOS.

Escoged al Boina Verde para acabar con los tres primeros soldados





1 LAS APARIENCIAS ENGAÑAN. Una zona que parece estar despejada puede llenarse de enemigos en un instante.



2 CUIDADO CON LOS OFICIALES. Su capacidad de alerta es superior a la de los soldados rasos. Deben ser vuestra mayor prioridad.



3



4



5



6

gracias al tabaco y, tras registrarlos, esconded los cuerpos con el resto del grupo o en zonas de sombra. **Con el oficial (2) conviene que llaméis su atención (disparad al suelo) o le sorprendáis fuera de su campo de visión.** Ahora id a por los de las escaleras. Aquí os aconsejamos usar al Boina Verde y arriesgaros a hacer una "batida rápida" de golpes, para amordazar a continuación a los tres sin más problemas.

El siguiente objetivo es la casa de la derecha. Haced que el Conductor le lance un cóctel molotov desde las escaleras. A continuación es fácil disparar a los tres soldados que acosan a vuestros aliados. Después echad un vistazo en la caja.

Acto seguido, subid las escaleras con el boina verde y **arrastraros para poder eliminar fácilmente a los tres soldados que están asediando a los aliados desde la parte izquierda de la pantalla (3).** Una vez eliminados, podéis recoger el contenido de la caja. Quedan más soldados, pero podéis liquidarlos disparando desde la distancia. Revisad el contenido de la caja, coged las granadas y haced que el artificiero lance una por la ventana de la casa. Hay que coger las minas y el detonador, y activar la comunicación por radio. ¿Listos para la invasión?

Colocad a los aliados en posiciones clave: la mitad del grupo en la parte de abajo, tumbados tras el parapeto y apuntando hacia el oeste, y la otra mitad hacia la zona de las escaleras. El Artificiero coloca las minas en la carretera, y un poco más abajo, cerca de las primeras trincheras, los explosivos. Ahora debéis colocar a todo el grupo a cubierto, en las trincheras más bajas. Los aliados y el detonador darán buena cuenta de la mayoría, y el resto son fácilmente liquidables con un par de tiros. **Por último, el tanque (4) no llegará muy lejos al pasar por encima de las minas.**

Misión I: la noche de los lobos

➔COMANDOS DISPONIBLES: RATERO, NATACHA Y WHISKEY.

➔OBJETIVOS: IDENTIFICAR AL SOLDADO HERIDO Y CONSEGUIR LA MÁQUINA ENIGMA.

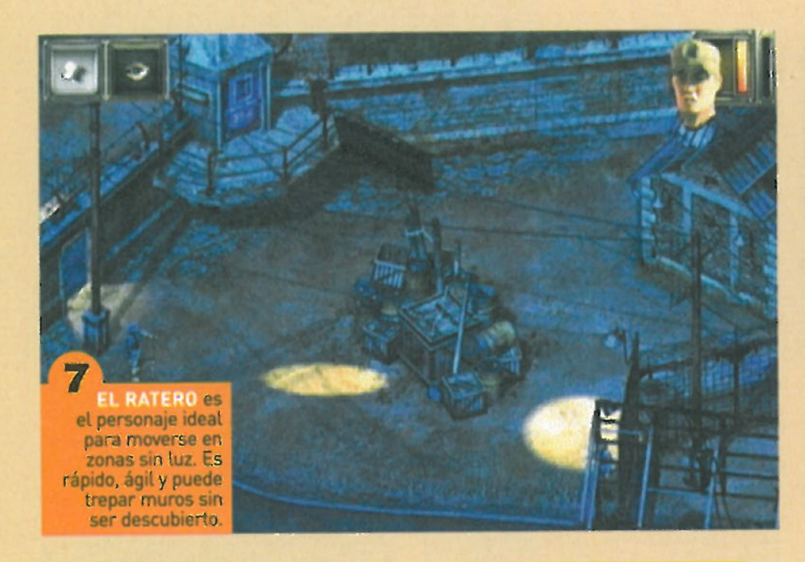
Bajaros de la lancha y nadad hasta las escaleras. Id rápidamente al barracón pegado a las escaleras, y mirad por la ventana para poder entrar cuando el soldado se encuentre de espaldas a vosotros. Lo dejáis fuera de combate y habláis con el pobre hombre de la celda, que os dará un regalo muy especial: Whisky, vuestro fiel amigo. Id con él y salid por la puerta trasera.

Tenéis que ir agachados y entrar por la puerta pegada a las escaleras (5). Justo cuando el soldado os dé la espalda, le golpeáis y entráis a toda pastilla en la sala de la izquierda. Antes de hacer nada, esperad por si el guardia se recupera y entrad en la habitación a echar un vistazo. ¿Todo en orden? Pues ya podéis hablar con Natacha, que se une al grupo, pero trae nuevas órdenes: hay que buscar en el armario una caja de tabaco, un libro-bonus y el botiquín. También debéis coger las piezas de carne de la entrada, y unos narcóticos que encontráis en el armario de la sala de enfrente. En la habitación que hay al fondo, a la derecha, apagáis las maquinas que desconectan el fluido eléctrico (ya veréis qué bien os viene esto, ya...). Todo con Natacha, mientras el Ratero se mantiene bien oculto. Activad la barra de labios de Natacha para que el soldado quede encandilado, mientras el Ratero escapa. Finalmente, le seguís y escapáis del edificio.

Es momento de que el Ratero se esconda hasta que Natacha se reúna con él. **Desde allí irán con muchísimo cuidado al edificio del extremo noreste (6),** procurando no ser descubiertos. Entrad sigilosamente para buscar una caja de botellas de vino, en las que debéis usar los narcóticos que recogisteis antes. No pasará mucho tiempo antes de que cojan una botella, se la "pimplen" y caigan redondos al suelo. Registradles, quitadles las llaves y, de paso, haced también acopio de botellas y narcóticos.

Ahora debéis dirigiros al edificio contiguo al anterior, donde un soldado se está dando una ducha. Natacha debe quitarse el uniforme, acercarse a él y hacerle... ehhh, ¡malpensados! Lo que tenéis que hacer es coger el contenido de los armarios de la izquierda: más drogas, vino, tabaco y otro libro-bonus. Mezclad una botella con los narcóticos, salid de las duchas y usad el "calimocho" con el soldado que ronda en la casa al lado de la que escondía el vino. **También caerán en la trampa los soldados de la zona de las cajas apiladas (7).**

El Ratero debe noquear a los soldados del edificio de la esquina inferior izquierda, y a continuación reunirse con Natacha y coger sus llaves. Mientras ella entra en los barracones de al lado, se hace con todo el contenido de los armarios y se acerca al teléfono, el Ratero entra por la ventana del edificio donde se reunió con Natacha (justo al lado). Con Natacha, haced una llamada de teléfono para que salga el general, momento en el que el Ratero podrá entrar en el edificio del ▶▶


7 **EL RATERO** es el personaje ideal para moverse en zonas sin luz. Es rápido, ágil y puede trepar muros sin ser descubierto.


8 **EN LA OSCURIDAD,** las zonas iluminadas son una trampa mortal. Si pasáis debajo de un foco os pillan seguro.

MISIÓN BONUS I

COMANDOS DISPONIBLES: ARTIFICIERO Y RATERO
OBJETIVOS: NEUTRALIZAR EL PUESTO FRONTERIZO, CONSEGUIR UN DETECTOR DE MINAS, DESACTIVAR LAS MINAS Y ESCAPAR EN EL VEHÍCULO ENEMIGO





Seleccionad al Ratero y esperad a que el soldado se ponga a conversar con su compañero, **para arrastraros hasta el comienzo de la carretera.** En cuanto el guardia os dé la espalda, id a reuniros con el artificiero.

Ahora las cosas se desarrollan de forma similar al primer entrenamiento: golpead con el artificiero al guardia, amordazadlo y llevadlo tras los matorrales. **El Ratero debe llegar al poste sin ser descubierto,** justo en cuando el soldado de la garita se pone a fumar. Rápidamente trepáis y os vais hasta el poste final. Debéis dejaros caer, noquear al soldado y coger el contenido de la caja: granadas y explosivos. Volved a trepar y bajad por el poste del principio, sin que os descubra el guardia de la garita.

Le pasáis la mercancía al Artificiero para que se dirija a **las trincheras de la izquierda** y deje secos a golpe de granadas a todos los soldados. Es fácil, pero si os quedáis sin suministro podéis usar el fusil que hayáis robado a algún soldado noqueado. Es el momento de que el Ratero vaya hasta el coche y coja el detector de minas y las tenazas, que tiene que entregar al Artificiero. Gracias a estos objetos, ambos personajes podrán llegar hasta el coche y escapar sin problemas. ¡Buen viaje!




9


10

punto 5. Hay que noquear rápidamente al soldado y luego abrir la caja fuerte para conseguir su contenido, y si sois muy veloces, "pillar" también un tercer libro bonus en los armarios de la zona. Volved a atizar al soldado y salid de allí.

Dejad KO a todos los soldados que pueda haber en el camino a la salida. **Luego el Ratero debe reptar hasta la puerta contigua (8), para que entre en la caseta** donde efectuáis la transmisión. ¡Ya casi está! Ahora sólo queda que volváis a la caseta y os escondáis debajo de la cama de la esquina inferior.

Misión 2: Das Boot - Asesinos Sigilosos

COMANDOS DISPONIBLES: ESPÍA, BUCEADOR, ARTIFICIERO, RATERO, WHISKY, BOINA VERDE.

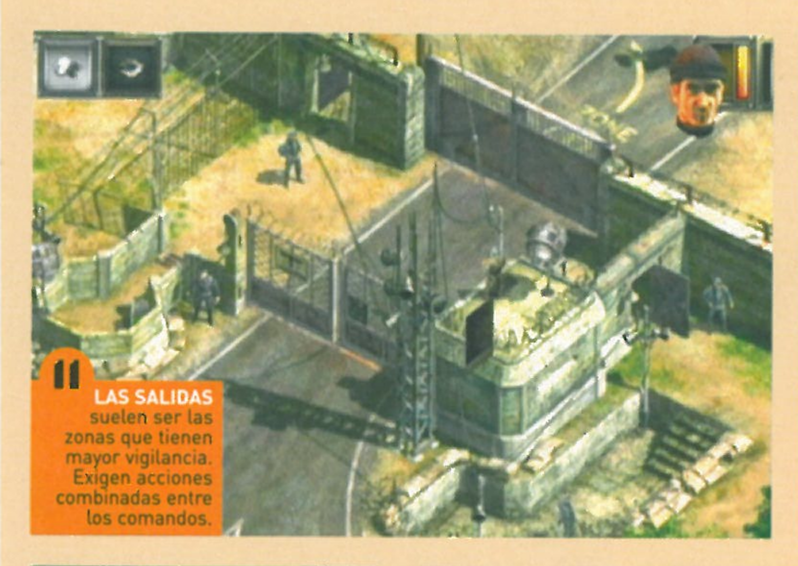
OBJETIVOS: DESACTIVAR LAS MINAS, CONSEGUIR LA LLAVE DE LA PRISIÓN, RESCATAR A LA TRIPULACIÓN, LLAMAR AL BOINA VERDE POR RADIO, ABRIR LAS COMPUERTAS Y ESCAPAR.

Comenzad "calzando" al Buceador el traje de buzo, y zambulliros para desactivar todas las minas. **Después, os dirigís a la pequeña orilla que hay al este (9) y liquidáis al vigilante.** Bucead de nuevo, dirigíos hacia las escaleras de la izquierda y acabad de forma sutil con otro guardia. Usad el garfio para escalar, y después el tabaco para acabar con los dos guardias. A continuación tenéis que correr hacia el claro cercano a un arbusto y acabar con otro soldado lanzando vuestro cuchillo. Eliminad también a todos los soldados, excepto a los que están en las barandillas. Entonces ya es hora de regresar a la lancha.

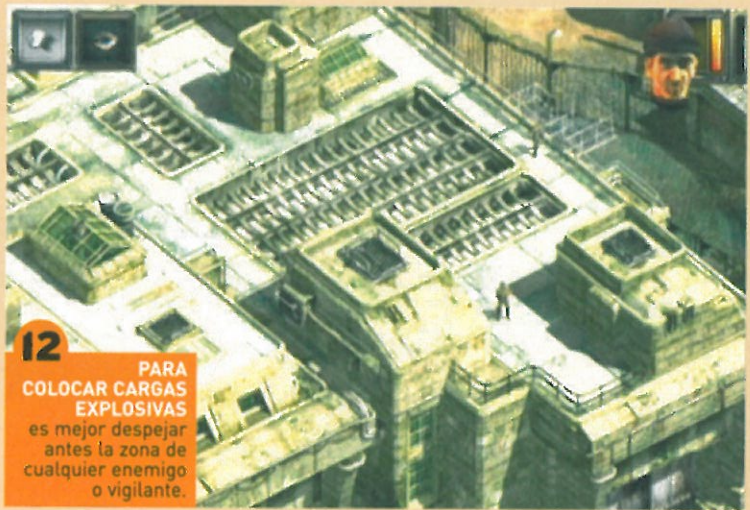
Desembarcad en la orilla donde se bajó el Buceador y **cortad la alambrada (10) usando al Artificiero, además de desactivar las minas que haya en el camino.** Llegáis así a la segunda alambrada, para después acabar con el oficial que ronda por allí. Coged su uniforme, dádselo al espía, ¡y con él puesto podéis ir a donde queráis! A continuación, pasadle el control al Ratero. Tenéis que entregarle un pase, cogerlo y salir con él por la ventana, para soltarlo y volver de nuevo al barracón.

Ahora activad al Espía y utilizad el silbato para llamar al perro. Subid al camión para ir a **la entrada del extremo oeste (11). Gracias al pase podréis salir del recinto sin problemas.** El Espía baja del camión, entra en la garita y utiliza la radio





11 LAS SALIDAS suelen ser las zonas que tienen mayor vigilancia. Exigen acciones combinadas entre los comandos.



12 PARA COLOCAR CARGAS EXPLOSIVAS es mejor despejar antes la zona de cualquier enemigo o vigilante.



13



14

para avisar al Boina Verde. Después tenéis que dirigiros al pequeño bosque cercano, liquidar al soldado y robarle el vehículo, que os servirá para rescatar al Ratero. **A continuación, id a la parte trasera del edificio central (12),** aparcad y haced que el Ratero se esconda debajo del vehículo. Podéis buscar en la garita del extremo noreste un trozo de foto-bonus, que nunca viene mal.

Vuestro próximo blanco es el soldado en la zona de los transformadores (13). El Boina Verde debe trepar por uno de los postes cercanos, y a continuación el Espía cortará la corriente de la valla, abrirá la puerta pulsando el interruptor del barracón a la izquierda, y conseguirá la foto que hay en el armario. Mientras distrae a los guardias, los elimináis por la espalda. **Justo enfrente hay unos barracones (14) con explosivos dentro, que os serán muy útiles para hacer explotar las baterías de metralletas y los depósitos de combustible.**

Vuestro siguiente objetivo debe ser el búnker del extremo noroeste. De nuevo gracias al uniforme del Espía podréis acabar con la vigilancia de su interior, incluyendo al oficial. En la habitación donde éste se oculta encontraréis otro trozo de fotografía, y fuera debéis hacer que el Artificiero utilice los explosivos con las baterías y los depósitos. Entrad con el Espía en los barracones para poder conseguir allí otro fragmento de la foto. A continuación, acercaos al siguiente barracón controlando al Artificiero, para que arroje una granada desde la ventana.

Necesitáis otro fragmento de fotografía, que está escondido en los armarios. Ya puestos, podéis buscar otros dos fragmentos en el barracón de al lado. Entrad entonces en la nave de más abajo, inyectadle somníferos al vigilante, revisad el contenido del armario de la habitación cercana y haced que el soldado que hay delante se dé la vuelta, momento que tenéis que aprovechar para que el Artificiero coloque el explosivo en la nave que hay justo enfrente. Dirigíos ahora al hangar del edificio central, aunque antes os pasaréis por el edificio contiguo, para reuniros allí con los prisioneros. Hablad con ellos para que se liberen y marchaos al siguiente, no sin antes eliminar a los guardias de la entrada. Subid a la 2ª planta, donde recogeréis otro trozo de fotografía y hablaréis con el capitán, quien os dice que tenéis que conseguir los códigos que están ocultos en la habitación contigua.

Entrad rápidamente y abrid fuego sobre el oficial que está allí. Regresad después al submarino (tras dejarlo "vacío" lanzando granadas por las escotillas) con todos los prisioneros y salid "por piernas".

MISIÓN BONUS 2



COMANDOS DISPONIBLES: ESPÍA
¡Fácil y divertido! Controláis la lancha, y disponéis de un tiempo límite para atravesar el circuito de minas sin tocar NI UNA. Tened cuidado también con las boyas que os encontráis, porque os retrasan bastante.

Misión 3: la muerte blanca

COMANDOS DISPONIBLES: BUCEADOR, ESPÍA, RATERO, BOINA VERDE, ARTIFICIERO.

OBJETIVOS: CONTACTAR CON EL ARTIFICIERO, RESCATAR AL RESTO DEL EQUIPO, UTILIZAR LA RADIO Y ESCAPAR.

Lo primero es seleccionar al Espía, para que salga del camarote y se deshaga del guardia. Dentro de los armarios podéis encontrar un fragmento de fotografía y también ropa antitérmica. En la siguiente sala os esperan dos guardias: cuando los dos estén de espaldas podéis atacar. Revisad los armarios y coged todos los objetos, incluyendo una nueva fotografía. Asomaos después por la escotilla y, justo cuando veáis que el guardia está de espaldas, golpeadle y arrojadle por la borda. Repetid el proceso con el siguiente soldado, y con un tercero que sube hacia el submarino.

¡Hora de bucear! **Os zambullís y llegáis hasta el extremo del submarino (15),** donde salís del agua y dais buena cuenta del soldado. Es inevitable que os enfrentéis a los soldados de la zona oeste, así que os conviene actuar lo más rápido posible. Entonces entraréis en



15 FUERA DEL SUBMARINO hace una rasca interesante, así que es mejor que os equipéis con la ropa antitérmica.



16 EN LA NIEVE es mucho más fácil que os descubran. Debéis ser más rápidos de movimientos para lograr sobrevivir.

MISIÓN BONUS 3

COMANDOS DISPONIBLES: CONDUCTOR, FRANCOTIRADOR, BOINA VERDE, ARTIFICIERO, ESPÍA
OBJETIVOS: ESCAPAR CON TODOS LOS HOMBRES EN EL VEHÍCULO ROBADO

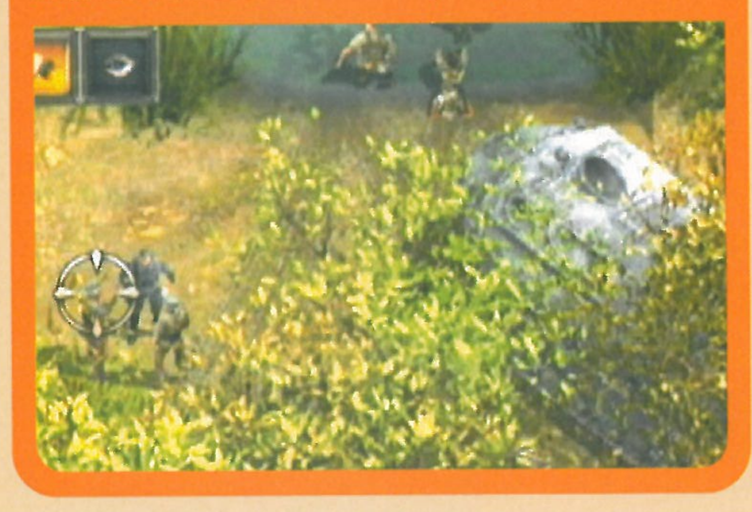




Lo mejor es comenzar colocando el cepo que tiene el Conductor junto a los troncos, y la trampa-cable del conductor en el otro extremo. Atraemos la atención del primer soldado con un paquete de tabaco, y catapum, uno menos. Repetimos esta estrategia con el soldado que hay tras los troncos, pero lanzándole al final el cuchillo. El tercer soldado también picará, y el cuarto caerá en el cepo "gracias" al tabaco. Quedan entonces los guardias del claro pero el Boina Verde no tendrá problemas con ellos. ¡Ménudo es!

Pasamos el control al Francotirador, que comienza por **abatir al soldado del claro junto a la orilla**. Poco después vendrán otros dos a ver qué ocurre: otros dos balazos. Llegamos nadando hasta ese claro y disparamos a los soldados que rodean la pila de troncos **y al que se encuentra en la zona de los matorrales**.

Vía libre para el resto de los comandos. **En las cajas del vehículo anfibio hay gas que podemos usar contra los soldados atrincherados.** Después lanzamos granadas a los soldados de la parte derecha. Hacemos que el Boina Verde retire los bidones del camión y escapamos todos en él.

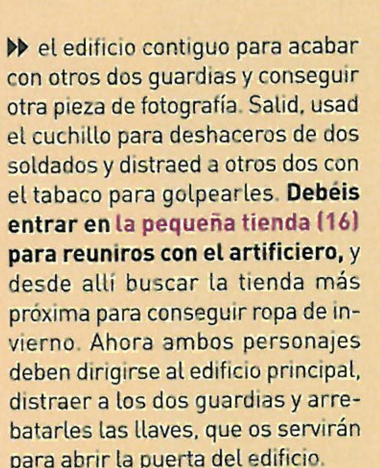




17



18



el edificio contiguo para acabar con otros dos guardias y conseguir otra pieza de fotografía. Salid, usad el cuchillo para deshaceros de dos soldados y distraed a otros dos con el tabaco para golpearles. **Debéis entrar en la pequeña tienda (16) para reuniros con el artificiero,** y desde allí buscar la tienda más próxima para conseguir ropa de invierno. Ahora ambos personajes deben dirigirse al edificio principal, distraer a los dos guardias y arrebatarles las llaves, que os servirán para abrir la puerta del edificio.

Hay dos guardias en la planta baja, pero no armarán alboroto si sois rápidos, y lo mismo le ocurre al que baja en su ayuda. Liberad al Boina Verde y pasadle la ropa de invierno. Controlando a este personaje, y con la ayuda del tabaco, **podréis liquidar a los soldados que rondan por la zona del globo (17).** Por último, subid al barco usando el garfio.

Bajad la pasarela con la palanca para que suba el resto del grupo, **y entrad por la puerta de popa (18).** Bajad a la sala de los cañones y jugad con los chorros de vapor para dejar KO a los soldados. Así hasta llegar a la sala de maquinas, en la que os esperan más enemigos. Primero elimináis al principal, y atacáis al segundo cuando venga a examinar el cuerpo de su compañero. De los cuatro restantes podéis dar buena cuenta fácilmente. En la siguiente sala os aguardan otros tres soldados, pero el más importante es el tercero, porque tiene en su poder las llaves de la celda. Con ellas abrís la puerta y habláis después con el Espía, el Ratero y con los aliados. Regresad a la sala previa y haced que el Espía se haga con un uniforme enemigo, para después subir al piso superior.

Con el Boina Verde, libraos de los soldados y conseguid explosivos de las cajas. En los camarotes hay más soldados, y también están el capitán y varios armarios llenos de jugoso equipamiento. Seguid por el fondo revisando cada rincón, y después volved a los camarotes, para subir por la escalerilla. Revisad cada camarote y volved a subir para llegar al puente de mando, donde encontraréis la Máquina Enigma.

Reunid al capitán con la tripulación y el resto del grupo, y conducidlos a todos al globo. Pero antes el Artificiero ha de colocar explosivos en la sala de máquinas y los tres cañones principales. A excepción del Boina Verde y el Espía, el resto del grupo debe ir al submarino. Estos dos personajes usarán el globo para ir a la zona circular cercana al avión, acabar con los soldados y escapar todos volando.

ALICANTE
San Juan. Tel.: 965 94 15 00
ASTURIAS (LUGONES)
Centro Comercial "Azabache".
Tel.: 98 526 41 03
BADAJOZ
Centro Comercial.
Ctra. de Valverde de Leganés.
Tel.: 924 24 40 15
BARCELONA
cuatro tiendas en:
• Badalona
P. Comercial Montigala
Tel.: 93 465 31 12
• Sant Boi de Llobregat
Tel. 93 630 88 86
• Sant Quirze del Vallés
el. 93 721 47 75.
• Barcelona
C. C "Diagonal Mar".
Avda Diagonal s/n.
Tel. 93 356 23 04.
BILBAO
Centro Comercial "Bilbondo".
Basauri
Tel. 94 426 35 27
CÁDIZ, dos tiendas en:
• Puerto de Sta. María
Centro Comercial "El Paso".
Puerto Santa María.
Tel. 956 83 31 11
• Los Barrios
Ctra. N-340 Km. 112,600 Pl.
"Palmones 3". Guadacorte.
Tel. 956 67 52 10
CÓRDOBA
Centro Comercial
"El Arcangel".
Tel.: 957 75 00 06
GRANADA
Armilla.
Tel.: 958 13 56 33
A CORUÑA
Avda. Alfonso Molina s/n.
Tel.: 981 17 01 66
LAS PALMAS
C. C. "Las Arenas".
Tel.: 928 49 49 62
LEÓN
Tel.: 987 26 29 00
MADRID, cuatro tiendas en:
• Majadahonda
Centro Comercial "Milenium".
P.C. El Carralero.
Tel.: 91 679 50 85
• Alcorcón
Centro Comercial "Alcorcón".
Tel: 91 689 01 60
• Torrejón
Parque Corredor
Tel.: 91 656 05 95
• Alcobendas
C. C. "Río Norte"
Tel.: 91 661 43 14.
MÁLAGA
Tel.: 95 224 57 20.
MURCIA
Centro Comercial
"Las Atalayas".
Tel.: 968 24 21 28
PALMA DE MALLORCA
Urbanización Son Fuster.
C/ Del Ter, n 19.
Tel.: 971 47 45 61.
PAMPLONA
Centro Comercial "Iruña II"
Tel.: 94 830 27 50.
SAN SEBASTIÁN
C. C. "Garbera".
Tel.: 943 40 14 55.
SEVILLA
C. C. "Los Arcos".
Tel.: 95 467 00 90.
TENERIFE
Centro Comercial La Laguna.
Tel.: 92 231 18 45.
VALENCIA, dos tiendas en:
• Burjasot
C. C "Parque Albán".
Tel. 96 390 16 76
• Sedaví
Tel: 96 396 02 40.
VALLADOLID
Tel.: 98 337 34 55
VIGO
Tel.: 986 23 56 41
ZARAGOZA
Centro Comercial Utebo.
Tel.: 976 78 64 44





PACKS Я EXCLUSIVO



CONSOLA PS2
+ DUAL SHOCK
+ VOLANTE TT
+ JUEGO PRO RACE DRIVER
329,99€

PS2 PlayStation 2

¡¡AHORRA!! 30€ en cada Pack

CONSOLA PS2
+ DUAL SHOCK
+ VOLANTE TT
+ JUEGO STUNTMAN
329,99€



LANZAMIENTO el 27 de septiembre

COMPRANDO EL JUEGO
TEKKEN 4 PS2
PIDE TU REGALO:
DEMO OFICIAL
DEL PRÓXIMO
GRAN ÉXITO
RATCHET
& CLANK
69,99€
(LIMITADO A 500 UNDS.)

¡¡ YA A LA VENTA !!



COMPRANDO EL JUEGO
STUNTMAN PS2



¡¡REGALO!!
DE ESTA
MAGNÍFICA
RADIO
EXCLUSIVA
DEL JUEGO
64,99€
(LIMITADO A
500 UNDS.)





19 EN BIRMANIA debéis localizar rápidamente al líder espiritual para rescatarle, y contar así con el apoyo de los Gurkas.

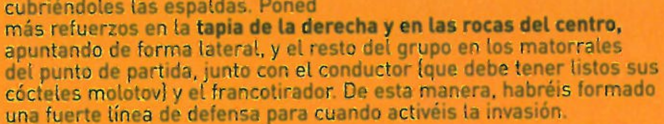


20 DETENER LA INVASIÓN no será difícil una vez que hayáis reclutado a todos los Gurkas. ¡Menudo ejército forman los tíos!

MISIÓN BONUS 4

COMANDOS DISPONIBLES: BOINA VERDE, FRANCOTIRADOR, ARTIFICIERO Y CONDUCTOR
OBJETIVOS: DETENER LA INVASIÓN

De nuevo contáis con la ayuda de soldados aliados. Tenéis que elegir a cuatro de ellos y los colocarlos junto a la valla de la izquierda, con el Artificiero y sus granadas cubriéndoles las espaldas. Poned más refuerzos en la **tapia de la derecha y en las rocas del centro,** apuntando de forma lateral, y el resto del grupo en los matorrales del punto de partida, junto con el conductor (que debe tener listos sus cócteles molotov) y el francotirador. De esta manera, habréis formado una fuerte línea de defensa para cuando activéis la invasión.





21



22

Misión 4: objetivo Birmania

COMANDOS DISPONIBLES: BOINA VERDE, CONDUCTOR, FRANCOTIRADOR, RATERO.

OBJETIVOS: RESCATAR AL LÍDER ESPIRITUAL, RECLUTAR A LOS GURKAS Y ESCAPAR.

El Boina Verde no tendrá problemas **con los soldados que hay justo tras las palmeras (19).** ¡Pero recordad que SIEMPRE debéis esconder los "fiambres"! Al llegar al puente, libraos del resto de guardias con tabaco y el uniforme (para no dar tanto el "cante"), y luego entrad en el edificio al noroeste para charlar con el líder espiritual. Salid, entrad en el agua por las escalerillas contiguas y seguid **un túnel hasta el edificio que hay un poco más abajo del anterior (20), donde os estará esperando otro guardia.**

Tras liquidarlo, rodead por la izquierda el edificio hasta ver un pelotón de soldados: que el francotirador se encargue de ellos. Continuad hasta las escalerillas de las ruinas del extremo noreste (21): **más agua y más pasadizos, que esta vez os llevan hasta los Gurkas.** Si les habéis quitado los fusiles a los soldados, podréis entregar uno a cada Gurka. Id al interior del edificio, acabad con los soldados **y subid a la azotea, desde donde iréis a la parte trasera del edificio central (22).** ¡Vaya arsenal os espera allí! Con estas armas podréis terminar los suministros para los Gurkas.

Ahora es necesaria una acción combinada de vuestros comandos. El francotirador despejará de soldados el edificio a la derecha de la estatua. Luego, el Boina Verde hará lo propio en el interior de la torre del mismo edificio. Una vez lo haya hecho, el francotirador se reunirá con él y usará su posición para acabar con los guardias de la plazoleta del extremo inferior sureste. Después, conviene revisar los edificios para buscar trozos de foto. "Coged" a cuatro Gurkas y tumbadlos en la azotea a la derecha del gran edificio del noroeste, apuntando a la escalera de enfrente, además del conductor. Un segundo grupo lo formarán el Boina Verde, el Francotirador y otro Gurka, pero en el pequeño edificio en el extremo este. Llegará el tirano y formará con su séquito frente a la estatua (suponiendo que hayáis limpiado la zona de cadáveres). Es el momento ideal para que el Conductor les lance un cóctel molotov en todos los morros. Los soldados restantes serán cosa fácil para el francotirador. **Cuando acabéis, volved a por el líder espiritual y conducidlo a la lancha que hay al Sur, al pie de unas escaleras (23).**

Misión 5: el puente sobre el río Kwai

COMANDOS DISPONIBLES: BOINA VERDE, ESPÍA, RATERO, CONDUCTOR

OBJETIVOS: DESTRUIR EL PUENTE Y EL TREN DE OFICIALES

Desde vuestro punto de partida es fácil acabar con los tres guardias cercanos. **Al soldado tras la empalizada (24) podéis eliminarlo arrojándole un cóctel molotov.** Id ahora a la cabaña de la derecha: os libráis del soldado junto al coche cuando los otros guardias os den la espalda, y a continuación acabáis con ellos. Dentro de la cabaña hay un trozo de fotografía. Salís, llamáis la atención de los soldados al norte de la cabaña con un paquete de tabaco, acabáis con ellos y luego registráis la cabaña de la derecha.

Pasad bajo el puente hasta llegar a la carretera del oeste, donde os espera una débil resistencia. **Atravesad el puente principal hasta llegar a la mitad (25),** lugar donde más tarde colocaréis los explosivos. Tras cruzar el puente del todo, os dirigís a un claro junto a la orilla del río, a la izquierda: **activáis el resorte para que caiga la jaula (26)** y así elimináis a vuestros aliados... que nooo, que **lo que debéis hacer es sumergiros rápidamente para abrir la jaula y así liberarlos.** Después elimináis a los soldados que queden en la orilla y os vais a las cabañas de la derecha. En la primera encontráis los explosivos, pero la segunda es más peliaguda, porque está atestada de soldados. Es hora de colocar los explosivos en el centro del puente.

Justo a la derecha veréis más cabañas. En la primera de ellas se









EL PUENTE SE DESTRUYE colocando una carga explosiva en su punto débil. Lo difícil es llegar hasta ese punto...





encuentra otro trozo de fotografía, y en la que está a su lado podéis hallar la radio, aunque no debéis usarla todavía. Antes **tenéis que dirigiros al patio enrejado (27), donde se encuentran las llaves del barracón que está a la derecha,** además de Guinness, al que debéis liberar. Una vez hecho esto, por fin podéis dar el mensaje por radio.

Misión 6: cañones de Savo

➔COMANDOS DISPONIBLES: BOINA VERDE, BUZO, CONDUCTOR, ARTIFICIERO

➔OBJETIVOS: DESTRUIR LOS CAÑONES Y ESCAPAR

Ha llegado el momento de reclutar a un nuevo miembro: desde vuestra posición, **y con el buzo, iréis nadando hasta la orilla al noreste (28).** Llevad allí a todo el equipo y, tras hablar con el "Barbas", podréis valeros de sus servicios para moveros con libertad por la isla. Después escondéis a todos los comandos, menos al Buzo, en la cabaña, y os ponéis en marcha hacia la playa del extremo este, donde tiene que deshacerse de los tres soldados y requisar su equipo.

Distraed a los guardias que hay al oeste de esta playa (29) y acabad con ellos, sin olvidaros nunca de esconder los cadáveres. Si el soldado de los prismáticos os da problemas, no hay nada como lanzarle un cuchillo con el Buzo o el Boina Verde. Junto a las escaleras del montículo veréis a un oficial: cuando esté de espaldas, acabad con los dos soldados, y a continuación encargaros del oficial. Entonces podéis entrar en la cabaña de la derecha para acabar con los soldados de su interior y el guardia que hay detrás.

Si regresáis a las escaleras podréis ver dos entradas: tras la de la derecha hay dos soldados fáciles de liquidar, y tras ellos una caja con dos cargas remotas. Justo al lado hay otros dos soldados aficionados al tabaco: ¡presas fáciles! En el **extremo oeste del montículo (30) hay más guardias, y cerca una barraca con tres más que son carne de cañón, y nunca mejor dicho.** Salid, acabad con el soldado del puente, y ya sólo os quedarán dos pardillos en la playa del extremo este.

Ahora id al paso que lleva a la playa contigua. Tenéis que haceros con las minas que hay en la caja, para lo cual usaréis el tabaco para distraer a los dos guardias que la vigilan. El guardia de la metralleta es fácil de liquidar con un cuchillo. Al lado veis unas puertas: tras la izquierda hay dos soldados y una caja con otra carga y una escalera de cuerda. Subid arriba y saldréis a una pequeña loma superior, donde hay más soldados adictos a la nicotina, además de otra unidad de artillería. Tras acabar con éste guardia, cogéis más tabaco y también unas tijeras. Es momento de regresar al montículo del norte.

Cruzad el puente, y en la zona a la derecha (31) tenéis que liberar al piloto. Tras hablar con él, seleccionad al Buzo y regresad a la playa del extremo sur para que examine los restos del barco hundido (¡tened a mano el arpón!) para conseguir un soplete. Volved entonces al montículo y entrad por la puerta de la izquierda, junto al inicio del puente. Bajad las escaleras y acabad con el grupo de soldados. Si seguís por el pasillo llegaréis a una habitación con el Mono de Oro en su interior, pero por ahora lo dejaréis ahí. Vuestro destino debe ser el puesto de control, a la derecha. Si lleváis a mano el tabaco es fácil noquear y atar a todos los enemigos. ¿Veis a un tipo con una bata blanca? Pues tenéis que quitarle las llaves y, de paso, registráis la sala. Ahora tenéis que volver sobre nuestros pasos, y os dirigís al punto 6 para entrar por la puerta de la derecha.

Desde allí debéis ir al paso que lleva a la tercera unidad de artillería, liquidar a los soldados y coger los prismáticos y el lanzallamas que hay en una caja, tras la choza. Id a la casa más grande de al lado y registradla a fondo. Seguid el camino de la derecha, subid las escaleras, libraos del soldado y el obrero, y a continuación **seguid por el paso de la izquierda, hacia la casa (32). Dentro hay varios soldados,** además de un francotirador y una caja que guarda más equipamiento. ▶▶

MISIÓN BONUS 5

■ COMANDOS DISPONIBLES: ARTIFICIERO, RATERO
■ OBJETIVOS: ACABAR CON EL ENEMIGO

De nuevo el escenario inicial, pero esta vez ha caído la noche. Seguid la estrategia habitual y acabad con los guardias cercanos a la barrera.

Tras hacerlo, el Ratero puede subir por el poste y bajarse en el otro extremo, donde debe desconectar los focos tras noquear a los soldados que vigilan el interruptor. **Ya podéis echar un vistazo al contenido de la caja junto a la caseta a la izquierda:** ¡granadas! ¡Un lanzallamas! Se lo dais todo al Artificiero, que usará las granadas contra las patrullas de soldados, y contra el resto pues... ¿os gusta el "churrasco de enemigo"?




28


29


30 LOS CAÑONES de Savo son demasiado peligrosos como para dejárselos al enemigo. Es mejor destruirlos...


31


32

MISIÓN BONUS 6

■ COMANDOS DISPONIBLES: CONDUCTOR, BOINA VERDE, ARTIFICIERO, ESPÍA
■ OBJETIVOS: ESCAPAR CON TODO LOS COMANDOS EN EL CAMIÓN





¡Vamos que hay prisa! Seleccionad al Conductor y **llevadlo al primer muro,** para que coloque una trampa de cable desde el murete hasta la parte izquierda del bosque. Una vez que el primer guardia caiga en la trampa, atacad al segundo (podéis usar al Boina Verde). Tras registrar y esconder los cuerpos, "tomad prestado" un uniforme de sargento y haced que el Espía se lo ponga para distraer a los soldados, que así serán presa fácil. No olvidéis quitarle todo a los guardias que dejéis KO.

¿Ya habéis llegado a la zona cercana al coche? Pues haced que el Boina Verde **coloque su radio-señuelo en los arbustos contiguos:** ¡ha picado! Liquidad al resto de los guardias y liberad al Artificiero. Desde allí, subid al poste y dirigíos al punto situado tras el muro, cerca del camión. Gracias al tabaco podréis acabar uno por uno con todos los soldados.

Registrad los guardias y las cajas, coged el equipamiento y volved a subir por el poste, pero esta vez **dejaos caer sobre el muro,** para ayudar los demás a subir por él con las escalas de cuerda. Ahora, tan sólo tenéis que darle las tenazas y el detector de minas al Artificiero, para despejar la zona que lleva hasta el camión, y el grupo podrá escapar en él.

▶▶ Dirigíos a continuación al otro extremo del poblado, donde debéis registrar la casa que hay un poco más arriba, al tiempo que despejáis la zona. Desde ese punto, elimináis al soldado que está delante del búnker gracias al paquete de cigarrillos, y luego al que está dentro. **En la casa de al lado (33), en el primer piso, podéis encontrar un libro-bonus y una escala de cuerda.** Ahora volved a la playa del avión.

Regresad al punto 7 por la puerta de la derecha. Estáis en una sala con tres puertas: escoged la de la derecha. Salid de la sala y avanzad por la puerta izquierda. En el pasillo con forma de S tenéis que ir por la puerta de la izquierda. Regresad por donde vinisteis y entrad ahora por la puerta de la derecha. Eliminad a los guardias y coged los somníferos que hay en el armario.

Regresad a por el resto del grupo y llevadlo con el barco hasta la playa más segura. Seleccionad al Artificiero con el lanzallamas y el soplete. Destruid el barco con explosivos y usad el lanzallamas contra los soldados. Abrid la puerta del bunker con el soplete y dirigíos a la siguiente habitación. En el despacho hay más granadas y otro libro-bonus. Salid hacia la sala en la que están los tres cañones. Con el Artificiero, colocad una carga en cada cañón, y subid en el ascensor. Regresad a la sala donde estaba el Golden Monkey y colocad otra carga. Por último, activadla y salid corriendo a toda pastilla al avión.

Misión 7: el gigante de Haiphong

➔COMANDOS DISPONIBLES: RATERO, ARTIFICIERO, NATACHA, CONDUCTOR

➔OBJETIVOS: LOCALIZAR A NATACHA, DESTRUIR LOS TANQUES DE COMBUSTIBLE, INFILTRARSE DENTRO DEL PORTAAVIONES

Seguro que os resulta muy sencillo acabar con los soldados del punto de partida y esconder sus cuerpos por la zona. En la casa os están esperando más guardias. A continuación **tenéis que ir a la encrucijada que hay más abajo (34), y entrar en la casa de la derecha para conseguir otro libro-bonus más.** Vuestro siguiente destino es la casa que hay enfrente, donde tenéis que conversar con el contrabandista para conocer el paradero de Natacha. Ya que estáis, también conviene que registréis las habitaciones.

Pasad a otra casa, esta vez la de la izquierda, en la que os estarán esperando unos soldaditos con ganas de vino... "aliñado" con unas buenas dosis de narcóticos. Tras registrar la casa y conseguir el equipamiento de los guardias, **debéis ir al otro extremo de la calle y entrar en la casa de la izquierda (35). En este lugar os espera Natacha,** a quien debéis entregar un uniforme. Ah, y no hay que olvidarse de coger el libro-bonus escondido en el piso de abajo. Desde allí, "Nat" irá al complejo que hay enfrente, por la izquierda. Tras acabar con los soldados, subid al piso de arriba para conseguir una escala de cuerda y otro libro-bonus.

A continuación, poned rumbo al edificio al norte de donde os encontráis (36), entrad en el depósito y liquidad a los obreros. ¡En la siguiente habitación están nuestros amigos! Repartid los uniformes, las granadas y la escala de cuerda entre el Artificiero y el Ratero, y salid corriendo de allí para regresar a la casa del punto 5, solo que en esta ocasión tenéis que entrar en la casa central, donde acabaréis con todos los soldados de las dos plantas y requisaréis todo el equipamiento que veáis utilizando los servicios del Boina Verde. Acto seguido, repetid en la casa de la derecha.

Si regresáis ahora al punto 6, descubriréis un camión: ¡arriba toda la tropa! Tenéis que conducir hasta el complejo del extremo norte, donde Natacha y el Boina Verde deben unir sus talentos para deshacerse con todos los soldados que veáis en ambos complejos. De esta forma el Ratero será capaz de abrir las cajas y conseguir más cargas remotas. Es hora de recurrir a los encantos de Natacha, quien **debe distraer al**









VENTANAS: además de para entrar sin ser descubiertos, también sirven para echar un vistazo a la vigilancia.





soldado que está patrullandopor allí (37) para que el Boina Verde pueda acabar con los soldados que hay en la zona de los tanques y en el puesto de guardia a su izquierda. Dentro hay otro libro-bonus, en la habitación de abajo. Salid y acabad con el bobalicón de la zona 9, ¡que Natacha ya no sabía que hacer para distraerlo! Venga, ahora "salid por patas" hacia la zona que hay detrás del puesto de guardia para poder encontrar otro libro-bonus.

Desde la zona de los tanques de combustible, **iréis al almacén del noreste (38).** En sus dos plantas os esperan guardias, pero merece la pena el esfuerzo, ya que arriba tenéis dos cajas que, tras pasar por las hábiles manos del Ratero, os proporcionan un magnífico lanzallamas y un... ¡bazooka, sí señor! Seguro que el Artificiero sabe qué hacer para sacarle todo el partido.

Salid del almacén, liquidad a los guardias cercanos gracias a la distracción del tabaco y dirigíos a la zona que hay justo enfrente. Entre Natacha y el Boina Verde tienen que acabar con la patrulla, mientras que el tanque que se aproxima es trabajo para el Artificiero y su recién estrenado bazooka. **Los soldados que hay a la izquierda del almacén y el francotirador que está justo enfrente (39) tampoco opondrán resistencia ante unas cuantas granadas.** Es entonces cuando llega el momento de colocar las cargas en el punto 9 y en el extremo norte del almacén. El Ratero tiene que ir hasta la grúa, y desde allí saltar al barco, para activar las escaleras y que así pueda subir todo el grupo. ¡Por fin podéis escapar!

Misión 8: salvar al soldado Smith

COMANDOS DISPONIBLES: RATERO, BOINA VERDE, FRANCOTIRADOR, ARTIFICIERO

OBJETIVOS: RESCATAR A SMITH PARA QUE RETRANSMITA EL MENSAJE POR RADIO

Le toca lucirse al Ratero. Lo seleccionáis y os dirigís a la casa que hay al noroeste. Entrad con él por la ventana y pasad por detrás del soldado. Gracias a los cigarrillos podréis libraros del guardia que vigila el piso superior. Los tenéis que volver a utilizar para distraer a los soldados y entrar en la sala de la derecha, donde revisáis los armarios.

Cuando los soldados os den la espalda, los noqueáis y os dirigís hacia las escaleras. Tras distraer al vigilante, dejadle sin sentido y liberad a vuestro colega, el Boina Verde, quien se debe encargar de los dos siguientes soldados. También es él quien tiene que subir, acabar con otros dos vigilantes y conseguir sus uniformes. Dos pisos más abajo os toca acabar con otro soldado, además de buscar entre los muebles otro libro-bonus y libraros del guardia de la terraza. Desde allí hacéis que vuestros dos amigos bajen con la escala de cuerda, pero no os descuidéis, porque debéis volver a la casa. Controlando de nuevo al Ratero, entrad por la ventana y "haced un apaño" con el cerrojo de la puerta. Ahora, gracias a la colaboración y experiencia del Boina Verde, acabáis con el obrero y los tres guardias que hay en la sala.

MISIÓN BONUS 7

COMANDOS DISPONIBLES: CONDUCTOR, RATERO, ARTIFICIERO, BOINA VERDE
OBJETIVOS: SABOTEAR LOS AVIONES JAPONESES, AVISAR POR RADIO A LOS ALIADOS, ESCAPAR EN LOS PROTOTIPOS DE AVIÓN.





¡Al asalto del portaviones! Demasiados aviones, demasiado espacio abierto y demasiada vigilancia, ¡pero no hay que echarse atrás! Tenéis que comenzar la misión por el tercer avión contando desde la derecha. Seleccionad al Conductor y noquead al guardia que hay junto a las escaleras. Le quitáis el uniforme y dirigís vuestros pasos hacia el avión de la izquierda, para repetir el proceso con otro guardia, y después con el soldado que se encuentra junto al avión de la derecha. De acuerdo, ahora tenéis que ir lo más deprisa posible **al otro extremo del barco y darle su merecido a un tercer guardia** que patrulla esa zona.

Seguidamente, y utilizando la cajetilla de tabaco (¿quién fue el que dijo que el tabaco era perjudicial?), os encargáis de los **guardias que vigilan junto a los aviones de enfrente.** Es entonces cuando podéis ir al edificio central del portaviones, donde con la ayuda del Artificiero acabaréis con los soldados y conseguiréis también equipamiento. Cuando encontréis una caja metálica, tenéis que dejársela al Ratero para que la abra, y las bombas de gas os servirán para acabar con los guardias que están en la sala de radio. Salid de allí, liquidad a los soldados que hay junto al avión de enfrente, y coged de la caja unas tenazas y algunas bombas más.

Ahora os toca ir **al otro extremo del portaaviones** y sabotear los aviones japoneses. Después encargaos de los guardias y haceos con un uniforme japonés a la última moda, que os debéis poner para ir al avión que está **junto al edificio, donde encontraréis otra caja.** Hay otra patrulla y más soldados esperando detrás del edificio, pero entre el Conductor y el Boina Verde darán buena cuenta de ellos. Tras despejar la zona inferior, ya sólo os queda la patrulla cercana a los aviones: un par de bombas y a otra cosa. Sabotead los otros dos aviones, regresad a la sala de radio y pegadle un "toque" con ella a los aliados. El último paso es repartir el grupo entre los dos aviones blancos y salir pitando del barco.





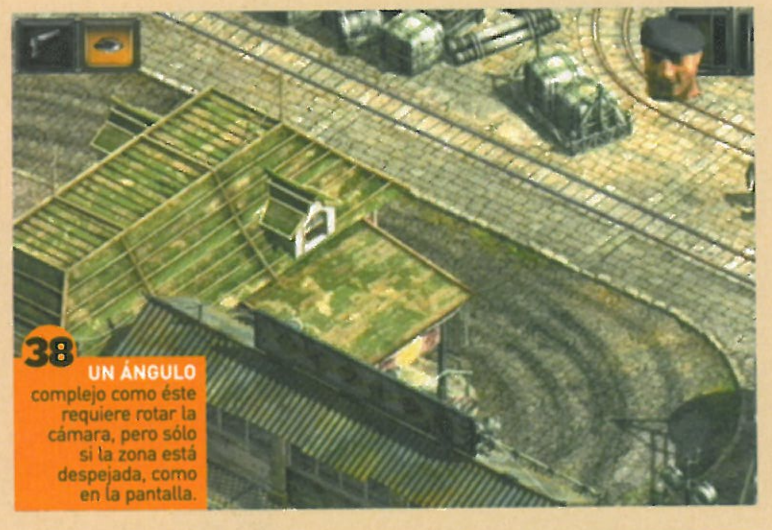
MISIÓN BONUS 8

COMANDOS DISPONIBLES: ARTIFICIERO, FRANCOTIRADOR, BOINA VERDE, RATERO
OBJETIVOS: DETENER LA INVASIÓN ENEMIGA, DESTRUIR TODOS LOS TANQUES

Digamos que esta misión es la segunda parte de la Misión 8, ya que se desarrolla en el mismo escenario, pero ahora el objetivo es detener una invasión. Como os sobra equipamiento de la misión previa, vais a usarlo. Para empezar, escoged al Artificiero para que coloque cargas explosivas entre las dos casas al noroeste, y delante de las dos casas del extremo noroeste. **Tampoco está de más que coloque un par de minas en torno a una de las dos casas, y frente a las escaleras cercanas al puente.**

Es hora de posicionar a los aliados: la mejor estrategia es apostarlos en las ventanas de la casa del extremo noroeste, y delante de las puertas. Haced **que el Artificiero suba al último piso de la casa,** con el bazooka o las granadas, y dad luz verde a la invasión. Reservad los explosivos pesados para los tanques, y el resto de los guardias serán pan comido.





38 UN ÁNGULO complejo como éste requiere rotar la cámara, pero sólo si la zona está despejada, como en la pantalla.



39



40

Despejada la parte izquierda de la casa, es hora de pasarse a la casa de enfrente. Llevando al Ratero, llegáis por medio del poste hasta la ventana: acabad con el obrero y así podréis liberar al Artificiero. Ahora el tabaco os servirá para acabar con los guardias. Tras registrar sus cuerpos, tenéis que subir al piso superior y revisar los armarios.

Ahora debéis ir a la casa de la derecha (40), para lo cual el Boina Verde debe regresar a la casa anterior, ir a la sala donde se encontraban los francotiradores y salir por la ventana de la izquierda. A través del cable llegará a la casa, donde le están esperando dos guardias y vuestro colega el Francotirador. Tras revisar las habitaciones, haced que el Ratero entre por la ventana y cierre la puerta principal. Después os tenéis que dirigir a la parte trasera de la casa y atravesar el pasaje subterráneo, que os conduce directos hasta un preciado objeto: la tarjeta de códigos.

Tenazas en ristre, dirigíos al claro que hay al sureste, cortad las alambradas y, por medio del Francotirador, acabad con los soldados que están apostados en el extremo este. ¿Ya? Pues ahora haced que venga el Artificiero y despeje el camino de minas para poder atravesar el río. **Cerca de la orilla (41) veréis más guardias y una caja que oculta cargas explosivas y munición para el Francotirador.** Es éste comando el que debe "encargarse" del oficial que ronda por esa zona.

Tras acabar con los soldados de los alrededores, os dirigís al extremo este para conseguir las granadas que hay en una caja. Tenéis que utilizar esas granadas contra la patrulla de la zona. Vuestro siguiente objetivo es acabar con los soldados de las ruinas que hay hacia el norte y justo enfrente, cruzando la carretera. Si buscáis en las ruinas del punto 7 y os coláis por un pasadizo, por fin os encontraréis con el soldado Smith. ¿Le curamos? Venga sí, que el chaval se lo ha ganado. De paso, forzad la puerta para que pueda escapar, **y marchaos a la zona contigua a las ruinas (42).**

¿Recordáis dónde encontrasteis la tarjeta de códigos? Sí hombre, tras un pasadizo detrás de una casa, en un cofre... pues ahí mismo tenéis que esconder al soldado. Si habéis despejado la zona, elegid a este mismo comando para que vaya a la zona del avión. Dentro veréis el último libro bonus. Entonces es el momento de que el soldado Smith se dirija a la casa del punto 2 y envíe un mensaje por radio.

Misión 9: La fuga de Colditz

COMANDOS DISPONIBLES: RATERO, FRANCOTIRADOR, BOINA VERDE, ESPÍA, CONDUCTOR

OBJETIVOS: RESCATAR AL RATERO, RECUPERAR EL CÓDIGO, RETRANSMITIRLO Y ESCAPAR

Lo primero es **acabar con los soldados que hay junto a las casas del extremo oeste y del este (44), para conseguir todo su equipo.** En las casas del extremo oeste podéis encontrar también objetos útiles, al igual que en la casa contigua. Un poco más adelante hay un bar, con botiquines y comida en su interior. ¿Veis la "fragoneta" cercana a un complejo? Pues tenéis que "despachar" a los obreros que hay cerca de ella, y también debéis ir al hangar de la derecha para acabar con los enemigos que hay en el techo. Revisad el interior del hangar para conseguir más objetos y, de paso, dejar bien despejadita la zona.

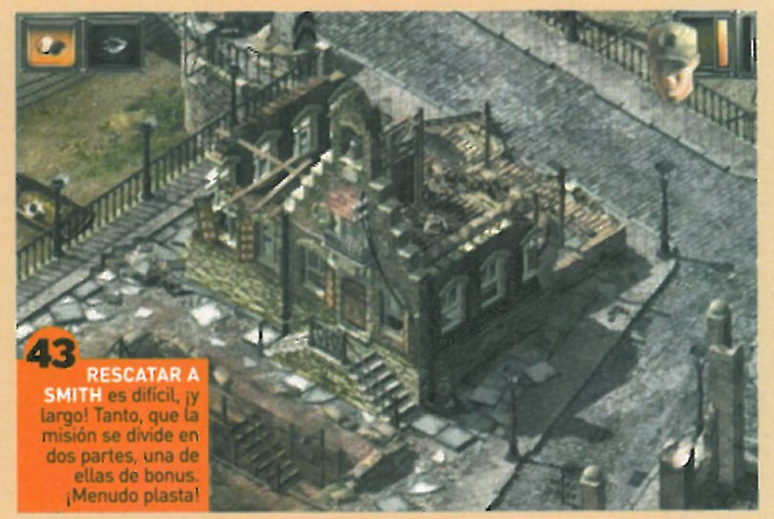
Entre el tabaco y el Francotirador, despejáis la zona del puente. **Requisad su equipamiento y dirigíos a la casa al otro lado del puente (45).** Salid y preparaos para un duelo de francotiradores: el vuestro contra el rival que está apostado en una torre del edificio al norte. Revisad el hangar de esta zona, y en el barracón que hay un poco más adelante, buscad otro libro-bonus. Al lado hay una caseta con dos guardias, y dentro podéis conseguir otros dos libros. Por último, id al edificio que hay justo enfrente.

Desde allí vais al **extremo norte (46), y entráis en la casa para conseguir sábanas, narcóticos y otro libro-bonus.** Venga, ahora seguid hasta la casa de la izquierda para conseguir más equipo, y desde ese punto a la casa de enfrente, donde os espera un guardia y otro armario con más bombas y cócteles. Ya sólo os queda la casa de la izquierda, con más armarios que revisar. ¡Hay que mirar en las tres plantas!

Ahora tenéis que poner rumbo a la casa de enfrente. Gracias al tabaco acabáis con el guardia, borde-


41


42


43 **RESCATAR A SMITH** es difícil, ¡y largo! Tanto, que la misión se divide en dos partes, una de ellas de bonus. ¡Menudo plasta!


44


45

áis el muro sin ser descubiertos y llegáis hasta el extremo más al noroeste. Tras acabar con los soldados, entrad en la iglesia, y atacad con un cóctel a los soldados que haya dentro. **Salid pitando a la parte derecha de la iglesia (47). Cuando pase la patrulla, les lanzáis una bomba de gas.** Quitadle el uniforme al oficial y dádselo al Espía en la iglesia situada más al norte, quien vestido de esta guisa debe ir al edificio cercano a la iglesia. Mientras distrae a los soldados, el Conductor puede ir acabando con todos ellos uno por uno. Juntos deben colarse en la casa y registrarla.

Desde allí, todo el grupo debe cruzar el puente hasta llegar a Colditz. Gracias a las distracciones del Espía conseguiréis acabar con el comandante y sus soldados, mientras que la patrulla caerá con una bomba de gas. Tras hablar con el Ratero, tenéis que liberar a los prisioneros. Mientras el Espía desvía la atención del soldado que hay cerca de las escaleras, el Conductor podrá dejarlo sin sentido.

Repetid el proceso con los soldados de cada planta hasta llegar a las escaleras principales: abrid la primera puerta y luego la inferior. Tras revisar las distintas salas, regresad a las escaleras principales e id a la primera planta: mirad a través de la puerta y lanzad un cóctel justo entre el oficial y los soldados. Acabáis entonces con el obrero y cogéis el libro de claves que hay en el abrigo del perchero. Salid después por la otra puerta. Tenéis que deshaceros de los dos guardias para poder subir las escaleras y llegaréis a... ¿a una campana? No hay tiempo para dudas: acabad con los guardias y quitadles la munición. Bajad dos plantas y dirigíos hacia la puerta que aún no habéis cruzado. Bajad las escaleras, acabando con toda resistencia que encontréis en vuestro camino, y llegaréis a una puerta. Tenéis que bajar otro piso y quitarle las llaves al guardia para poder abrir la puerta que os deja el camino libre hacia el exterior.

Regresad ahora a la sala principal y entrad por la puerta de abajo. Una planta más abajo os encontraréis una pequeña puerta, tras la que os esperan más soldados, un general, y otra hoja de códigos en un perchero. Tras conseguir la hoja, regresad a la sala donde tuvisteis que arrojar un cóctel entre el oficial y los soldados, ¿os acordáis?

Abrid la puerta que lleva a una sala de recreo, otra puerta más al fondo y llegaréis a un pasaje entre dos edificios: tras la puerta se encuentra el último oficial con la última hoja de códigos, que debéis combinar entre sí. Seguid por la puerta que hay bajando las escaleras, acabad con los guardias y luego avanzad por la puerta de la derecha (¡arf, arf!), para cruzar un pasillo que lleva a otras dos puertas más: debéis abrir la del fondo.

Ahora os esperan una serie de corredores y habitaciones. Desde de la sala de teatro debéis ser rápidos y acabar con toda resistencia, además de darle un uniforme a cada prisionero que encontréis (¡57 en total!). Ah, y sin olvidaros de mirar en todos los armarios. Cuando hayáis recorrido todas las plantas, encontraréis la radio para comunicaros con los aliados. Salid, entrad por la primera puerta a la derecha, y repetid el proceso planta por planta. ¡Ánimo, que ya sólo queda un edificio más! Cuando lo hayáis "limpiado" a fondo, seleccionad al Boina Verde, regresad con los códigos al puesto de radio aliado y enviad el mensaje. Ahora, por último, todo el grupo debe dirigirse al globo que está en el extremo suroeste.

MISIÓN BONUS 9

COMANDOS DISPONIBLES: ARTIFICIERO, CONDUCTOR
OBJETIVOS: DESTRUIR LOS TANQUES

Es bastante más sencillo de lo que parece: cuando el primer carro de combate se aleje, montad a ambos comandos en el tanque y disparad al tanque más cercano. Después, desplazaos un poco hacia adelante y **estad listos para disparar cuando pase el carro de combate.**



Misión 10 ¿arde París?

COMANDOS DISPONIBLES: BOINA VERDE, CONDUCTOR, ESPÍA, WHISKEY, NATACHA, RATERO, CONDUCTOR, ARTIFICIERO, FRANCOTIRADOR

OBJETIVOS: DESACTIVAR EL MECANISMO Y USAR LA RADIO EN LA CIMA DE LA TORRE EIFFEL

Aunque no sea recomendable, por una vez vais a empezar a lo bruto, sin casi precauciones: seleccionáis al Boina Verde, cogéis a Whiskey y vais hasta la cabina. Allí acabáis con el guardia y, mientras el perro los distrae, acabáis rápidamente con el resto (si os veis muy apurados podéis recurrir a un comando de apoyo para que los ate mientras los noqueáis). Tras despejar la zona, podéis ir echando un vistazo en la papelera para conseguir un libro-bonus, y después repetiréis la estrategia en la sala siguiente. Ahora ya podéis salir del metro ▸▸







UN PASEO POR EL PARQUE no es tan bonito si estáis rodeados de nazis, ¿verdad? ¡Sed más rápidos que ellos abriendo fuego!





MISIÓN BONUS 10

COMANDOS DISPONIBLES: RATERO, FRANCOTIRADOR, BOINA VERDE, CONDUCTOR
OBJETIVOS: ENTRAR EN EL BUNKER POR LA VENTANA Y ESCAPAR EN EL VEHÍCULO





Si habéis llegado hasta aquí, lo mejor será despediros a lo grande, ¿no? Seleccionad al Francotirador y llevadlo junto al muro derruido para que acabe desde allí con el francotirador que hay enfrente. Es el momento entonces del Ratero, que debe arrastrarse **hasta la caja que hay en la trinchera**. Con las tenazas, cortad la alambrada cercana al inicio de la trinchera, mientras que los explosivos serán para el Artificiero. Un cóctel molotov dará buena cuenta de los soldados más cercanos al búnker, y de paso acabará con el soldado apostado fuera, frente a la trinchera.

Ahora el Francotirador debe dirigirse al murete del extremo este para "limpiar" la zona delantera de francotiradores enemigos. Mientras, el Ratero cogerá tabaco de uno de sus compañeros y se situará frente al búnker. Trepando por el muro puede entrar por la ventana de la izquierda, distraer con el tabaco al soldado, robarle las llaves y de nuevo el tabaco, ¡y casi sin tocarle! Regresad con él por la ventana para entregarle el tabaco y las llaves al Boina Verde. Tras entrar y acabar con el guardia que lee el periódico, acabaréis con los soldados de la izquierda con una bomba de gas. Subid a la planta de arriba, encargaros del último guardia y salid con todo el grupo hacia la camioneta ¡con destino a la libertad! Bien hecho muchachos, ¡sois unos verdaderos comandos!

para respirar finalmente un poco de aire puro y... ¿libre?

Si avanzáis por el sendero de la izquierda, y habéis sido "eficaces" eliminando a los guardias cercanos a la boca de metro (os bastará con usar un comando que sea rápido, como el Ratero o el Espía, por ejemplo), llegaréis a un punto en el que veréis una patrulla (48). **Podéis acabar con ellos uno por uno usando el tabaco,** pero eso sí, sin perder nunca de vista al carro blindado que está patrullando por la zona.

Si os acercáis a la torre aparecerá la mirilla de un francotirador enemigo: podéis distraerlo con el Espía y hacer que otro comando se encargue de él. Desde allí podéis seguir hacia el kiosco, donde no tendréis problemas para acabar con los oficiales y el hombre que viste ropa oscura, al que además quitaréis las llaves, por mentecato.

Un poco más arriba hay unas cajas con montones de explosivos: ¿qué hace el Ratero que no las abre "ipso facto"? Más adelante hay **una patrulla y unos payasos haciendo ejercicio (49), que caerán como moscas ante una buena granada.** ¿Recordáis el molesto carro de combate? Pues es hora de ajustar cuentas: fijaos en su ruta, colocad una mina antitanque en su camino, y ¡patapúm! Ya podéis disfrutar de un bonito espectáculo pirotécnico.

Mientras el Espía distrae al guardia del extremo este del parque (seguro que contándole chistes sobre enormes mujeres de Baviera), el Artificiero acabará con la patrulla de la zona usando sus granadas, además de liquidar a los oficiales de al lado de la fuente del parque.

Los últimos soldados de la zona oeste se los debéis dejar al francotirador. Es hora de entrar en el edificio, para lo que escogéis al Artificiero y al Espía. ¡Si es que estos dos forman un equipo que "pá qué"!

Tras acabar con todos los guardias, echad un vistazo en los armarios para conseguir un nuevo libro-bonus, al igual que en el piso superior, donde también podréis conseguir un uniforme, una sábana y un botiquín. Otro piso con más objetos especiales, y después os espera Natacha... ¡con nuevas y más difíciles órdenes! Ya lo veis, qué desagradecida la tía, y eso que la habéis rescatado vosotros solitos...

Reunid a todo el grupo en la planta baja, acabad con los guardias que hay al norte del edificio y usad a vuestro francotirador para acabar con los tiradores que están apostados en el balcón del lado este. Las patrullas de esta zona son carne de granada. ¡Dadles caña!

Regresad después a la entrada del edificio, distraed a los guardias con Natacha y subid a la planta siguiente, donde tenéis que acabar con todos los soldados y hacer que el Artificiero desactive el sistema. ¡Y no hay que olvidarse de revisar los armarios que veáis en todas las plantas! Regresad entonces a la planta baja y salid por la puerta de cristal, tras la que os esperan nuevas salas. Revisad todas y cada una de las plantas hasta subir a la última de ellas, donde conseguiréis un soplete. Ahora salid del edificio, colocad una mina en el camino del tanque, y así por fin os podréis librar de este molesto "cacharro" con un buen zambombazo.

Después, **id al paseo del norte (50) y despejad la zona a bombazo limpio,** para a continuación liquidar al francotirador cercano al tanque (tenéis que usar el vuestro, que es mucho mejor, ¡dónde va a parar!). Desde allí vais al extremo oeste, donde despejáis la zona de soldados. Ya podéis ir a la entrada de la torre y usar las llaves que conseguisteis en el parque. Subid en el ascensor con Natacha, el Boina Verde y el Espía. Arriba os toca acabar con los guardias y luego subir al piso siguiente, para así poder entrar en el edificio. Otro ascensor, otra planta superior y otro grupo de soldados con muy poco futuro...

Mientras el Espía y Natacha se encargan de toda la resistencia de la Torre, el Boina Verde dará cuenta del guardia cercano a las escaleras (gracias al tabaco, por supuesto). Subid por las escaleras, acabad con el guardia de la antena y con los otros dos. ¡Enhorabuena soldados!, habéis salvado a París de ser calcinada por las llamas nazis. HC

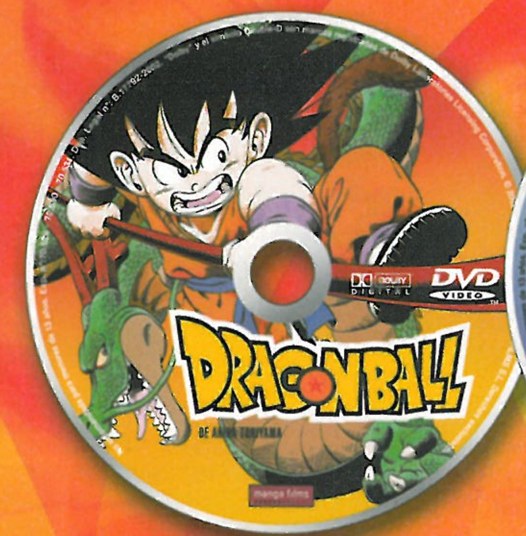
Ya puedes disfrutar de Dragon Ball en DVD

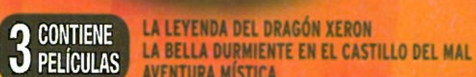
PRÓXIMAMENTE

2 NUEVAS e INÉDITAS películas de Goku en VHS y DVD

en Octubre ▸ EL CAMINO HACIA EL MÁS FUERTE
en Noviembre ▸ DRAGON BALL GT: CIEN AÑOS DESPUÉS
(de venta también en kiosco)

YA DISPONIBLES



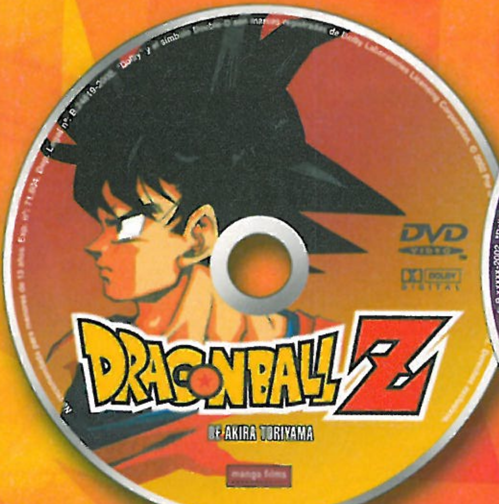

3 CONTIENE PELÍCULAS
LA LEYENDA DEL DRAGÓN XERON
LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL
AVENTURA MÍSTICA



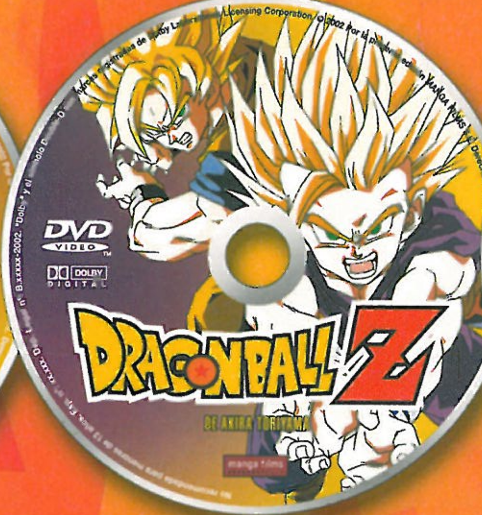
2 CONTIENE PELÍCULAS
GARLICK JUNIOR INMORTAL
EL MÁS FUERTE DEL MUNDO



2 CONTIENE PELÍCULAS
LA SÚPER BATALLA
EL SÚPER GUERRERO SON GOKU




2 CONTIENE PELÍCULAS
LOS MEJORES RIVALES
GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA



2 CONTIENE PELÍCULAS
LOS TRES GRANDES SÚPER SAIYANOS
ESTALLA EL DUELO



2 CONTIENE PELÍCULAS
EL ÚLTIMO COMBATE
UN FUTURO DIFERENTE: GOHAN Y TRUNKS

www.mangafilms.es

manga films

ONIMUSHA 2

Si pensabais que ser un samurai es tarea fácil, vais listos. Y es que, como demuestra este juego, por muy hábiles con la katana que os creáis, o por muy grande que sea vuestra sed de venganza, si os pensáis enfrentar a todo un ejército de demonios, monstruos y zombis, más os vale contar con la ayuda de 4 amigos y con una completísima guía de Hobby Consolas.



CONSEJOS PREVIOS

1 **Hay muchos cofres a lo largo de la aventura,** pero exceptuando unos pocos, todos están a la vista. Por eso, en esta guía sólo os indicamos los que se encuentran ocultos.

2 **No huyáis de los combates,** porque las almas rojas que consigáis os serán muy útiles para mejorar vuestras armas o las 3 piezas de la armadura.

3 **Hablad con todos los personajes,** ya sean vuestros 4 amigos, o los habitantes de la ciudad Imasho, porque en muchas ocasiones os obsequiarán con regalos.

4 **Dedicad algo de tiempo para intercambiar regalitos con vuestros amigos** y en cumplir las tareas que os encarguen, porque dependiendo del nivel de amistad que os una, la aventura tomará caminos alternativos.

5 **No cojáis todas las almas moradas:** quedaos con 4 y esperad a que las cosas se pongan difíciles para absorber la última. De esta forma podréis llegar hasta los enemigos finales con las pilas bien cargadas y listos para convertiros en Onimusha.

1. Poblado Yagyu

La aventura comienza en vuestra aldea natal, donde oís una voz que os llama. Avanzad hasta llegar a una zona atravesada por un río y **talad los árboles de la izquierda para hallar un cofre escondido.**

Cruzad el río saltando por las piedras que aparecen y seguid avanzando hasta que aparezca una mujer y comience un vídeo. **Cuando termine, habréis recibido la gema de la caridad,** una de las 5 joyas que debéis reunir para poder acabar con el odiado Nobunaga.

A partir de este momento los combates sí son importantes, porque podéis atrapar las almas que vuestros enemigos dejan al morir y luego usarlas para mejorar las armas o la armadura. Pero volviendo a la aventura, id hasta la zona del río y, una vez allí, **investigad la pequeña estatua con cabeza de dragón (1),** para recibir el primer arma mágica: la espada Buraitou. Esta espada es bastante potente y muy rápida, tiene el poder mágico de la electricidad y, de hecho, os diremos (sin que nos oiga nadie) que es una de nuestras armas favoritas.

2. Ciudad de Imasho

Nada más llegar a Imasho conoceréis al primero de los amigos (en este caso amiga) **que os van acompañar y ayudar a lo largo del juego: la guapa Oyu.** Después de ver el vídeo, dirigíos al edificio situado al fondo de la ciudad y, una vez dentro, romped todos los cubos de madera que obstaculizan el camino. Ahora, activad el mecanismo que se encuentra cerca de la entrada **(2)** y subid en el ascensor del fondo.

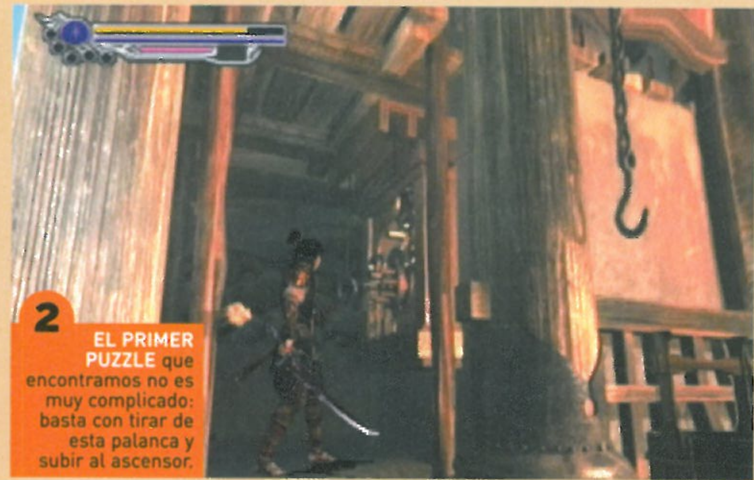
En el piso de arriba, **coged el arco y las flechas que guarda el cofre grande** y salid de la fragua, que ya no puede ofreceros nada más. El siguiente paso es investigar lo que ocurre en la mina, así que subid por las escaleras a la izquierda de la fragua y eliminad a todos los enemigos que podáis **(3)**, porque al morir dejarán caer pepitas de oro **que vais a necesitar para comprar un permiso de entrada en la mina.**

Cuando limpiéis la zona de escoria demoníaca, subid hasta la mina, hablad con el guardia y regresad a la taberna de la aldea. Una vez allí, **conoceréis a otros 2 amigos, Ekei y Magoichi,** que están teniendo una... "pequeña trifulca". Además, recibiréis un documento que explica el sistema de intercambio de regalos. Ahora hablad con el hombre situado al fondo y a la izquierda **(4)** para comprar el permiso a la mina, y de paso dilapidad vuestra pequeña fortuna en regalos de la tienda.

Salid de la taberna **y hablad con el grupito de hombres a la entrada de la fragua.** Os dirán que hay un ninja en el piso superior de la taberna, así que **regresad al bar para conocer a Kotaro,** el último de vuestros compañeros de penurias. Ahora que os habéis familiarizado con los miembros del grupo, dirigid vuestros pasos de nuevo a la mina.




1 ENCONTRAMOS VARIOS ALTARES a lo largo del juego, y al examinarlos recibimos armas cuerpo a cuerpo.


2 EL PRIMER PUZZLE que encontramos no es muy complicado: basta con tirar de esta palanca y subir al ascensor.


3



4


5 EL PRIMER JEFE FINAL recibe mucho daño al atacarle con la espada eléctrica. Tened cuidado cuando salte.


6


7

3. Minas de Oro

Nada más entrar en la mina usando el permiso, os hallaréis en una sala con 2 salidas; id por el lado izquierdo para llegar a otra sala con 2 cofres, uno de ellos con puzzle *(ver puzzle 1)*, que **oculta el primer secreto Buraitou,** un combo con el que podréis asestar 3 poderosos golpes a vuestros rivales. Examinad el secreto para ver cómo realizarlo.

Volved atrás, pasad por la bifurcación de la derecha y seguid avanzando hasta que el camino se vuelva a dividir (cuidado con los enfrentamientos que tendréis por el camino). En la nueva bifurcación, girad a la derecha para quedar encerrados en una sala con forma de L llena de monstruos. **Eliminad a todos los que podáis hasta que la salida se desbloquee** y pasad a la nueva zona, en la que encontraréis otro altar con cabeza de dragón donde **recibiréis un nuevo arma: Hyoujin-Yari.** Es una lanza con el poder de congelar a los malos, pero no es muy buena para utilizar en los combates cuerpo a cuerpo.

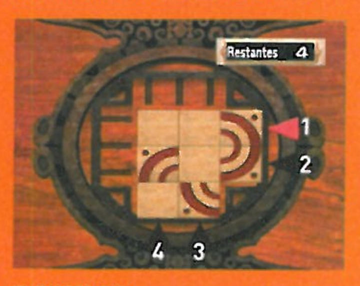
Ahora, desandad todo el camino hasta llegar a la última bifurcación que en encontrasteis y tomad el otro camino. **Golpead el sello que bloquea la salida con vuestro nuevo arma**, usad la gema de la caridad en la siguiente habitación y **preparaos para el enfrentamiento con el primer enemigo final (5).**

Una vez derrotado (jeje... ¡cómo si fuera tan fácil!), absorbed todas sus almas y avanzad hasta la siguiente zona, pero **no habléis con el hombrecillo tirado en el suelo todavía.** Antes, pasad a la siguiente sala, donde encontraréis otros 2 cofres **(6)**, uno de ellos con puzzle *(ver puzzle 2)*. Cuando lo tengáis todo, id a ver qué narices le pasa al tío que está tirado en el suelo **(7)**. ▶▶

PUZZLES EN LAS MINAS DE ORO



■ PUZZLE 1
Esta clase de puzzles son los más comunes que vais a encontrar. La secuencia para resolverlo es 2 → 4



■ PUZZLE 2
Debéis resolver este puzzle antes de hablar con el hombre que está tirado en el suelo: 3 → 1 → 4 → 2

ARMAS FAVORITAS



BURAITOU es el arma más equilibrada en cuanto a potencia y velocidad de ataque. Cuando la mejoráis gana en alcance, y sus golpes eléctricos en poder.

SENPUMARU es una lanza con 2 puntas útil a media distancia. Además, sus ataques mágicos de viento os ayudan a libraros de los enemigos que os rodeen.



8 **LA ENTRADA SECRETA** al castillo está cerrada, como es lógico. Para abrirla, usad el anillo rojo que os dio el viejo de la mina.



9 **ESTOS DOS GOLEMS** no tienen ganas de que entréis al castillo, aunque un par de voltios de más les harán cambiar de idea rápidamente.



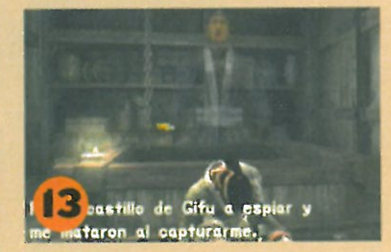
10



11



12



13



El juerguista y el habilidoso



EKEI es un gordo, borrachín y mujeriego, así que cuando encontréis comida, bebida o cualquier cosa relacionada con las mujeres, pensad en él. Aunque es lento, sus ataques incluyen hechizos explosivos y paralizar a los enemigos.



KOTARO siente predilección por los objetos más extraños y curiosos. Es uno de los personajes más divertidos de manejar, pues es muy ágil y además puede hacerse invisible y lanzar shurikens.

4. Ciudad de Imasho (otra vez)

Cuando acabe el vídeo habréis recibido un "donut" rojo gigante que haría las delicias de Homer Simpson, y que os ayudará a pasar a una zona secreta de las minas. Pero antes de volver a la mina, podéis hacer amigos, **así que comprad unos regalos y cumplid un par de misiones secundarias.** Para ello hablad con Ekei *(Tarea 1)* y con el tipo que veréis en la tienda *(Tarea 2)*.

Por último **comprad al "traficante" que está en la taberna un mapa de la mina** que marca las zonas con nitrato de potasio y regresad a la mina. Una vez allí, **recoged el nitrato, que debéis entregar a Magoichi, y dirigíos a la entrada del pozo,** donde debéis usar el "donut" rojo **(8)**. Atravesad el agujero, eliminad a los 2 enemigos que salen a vuestro paso **(9)** y cruzad la puerta. En la nueva habitación, **tenéis que subir las escaleras (10) para llegar al patio del castillo de Gifu** y entrar en él por la puerta principal.

5. Castillo de Gifu

La hospitalidad no está de moda en el castillo, así que al entrar seréis recibidos por un montón de enemigos. Dad buena cuenta de ellos y pasad por la puerta que queda a la izquierda para **resolver un sencillo puzzle** *(Puzzle 3)* **y obtener la parte derecha de una máscara**. Hecho esto, volved atrás y entrad por la puerta grande del hall para llegar a una nueva habitación llena de enemigos. Acabad con ellos y salid por el único camino abierto para llegar a una nueva sala con un cofre con puzzle *(Puzzle 4)* y otra puerta que debéis atravesar. En esta nueva sala **está la puerta que debéis abrir usando las 2 mitades de la máscara (11)**, pero como sólo tenéis una, seguid avanzando en la única dirección posible.

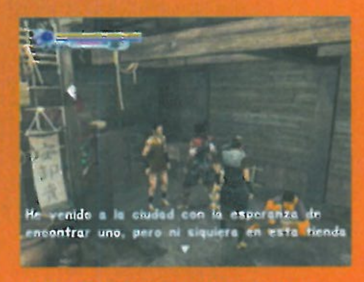
En la siguiente sala subid las escaleras y acabad con todos los enemigos para desbloquear la puerta que no está rota (estos demonios tienen la manía de cargarse todas las puertas que encuentran. Claro, como el castillo no es suyo...).

Seguid adelante hasta que lleguéis a una puerta cerrada con un sello, **recoged el hechizo purificador del estante (12)** y usadlo en la sala situada bajo las escaleras para recibir, de manos del fantasma, **la otra mitad de la máscara (13)**. Usad ambos trozos en la puerta correspondiente, **derrotad a los 2 enemigos para desbloquear la salida** y cruzadla para encontraros cara a cara con Gogandantess **(14)**.

HAY MUCHO "CURRO" EN IMASHO



TAREA 1 La ladrona se esconde detrás de los establos, en la terraza de la taberna, en la fragua y otra vez en los establos. Hablad con ella en esos cuatro sitios.



TAREA 2 Entregadle las tizas a Ekei, el libro a Magoichi y el emblema a Kotaro para conseguir el deseado melón. Ahora, hablad de nuevo con el hombrecillo.





14 **EL MAESTRO ESPADACHÍN** Gogandantess, es invencible por ahora, así que aguantad un poco y esperad a Oyu.



15 **TAREA 3** Para cumplir la misión de Oyu debéis hablar varias veces con este tendero para que os entregue un peine.



16



17



18



19

Cuando Oyu os rescate, avanzad por el único camino posible hasta llegar al jardín, donde vuestra chica os entregará la gema de la fe. **Tenéis que poner la gema en la esfera de metal,** y se convertirá en un caballo que os transportará de nuevo hasta la aldea de Imasho.

6. Ciudad de Imasho (y van tres)

Después de haber hablado con Kotaro, dirigíos al mercado **y hablad con uno de los tenderos, el del puesto azul, para que os de un peine (15)**. Hecho esto, visitad la taberna para hablar con Magoichi, quien os dirá que **os están buscando 2 mujeres** (¡qué suerte, dos titis!), así que subid al piso superior, hablad con Oyu **(16)** para que os encargue una misión, y de paso dadle unos regalos para ver si os hace un hueco en su corazón (o en su habitación, ya que estamos).

Con todo esto, **dirigíos al mercado y hablar con la mujer de la sombrilla (17)** para salir de la ciudad y regresar a vuestra aldea natal. **¡OJO!, una vez que habléis con ella no podréis regresar a la aldea,** así que procurad no dejaros nada por hacer u os arrepentiréis después.

7. Segunda visita al poblado Yagyu

Avanzad hasta la zona donde encontrasteis a vuestra madre por primera vez para **recibir el anillo de Takajo**. Ahora, retroceded hasta el principio del nivel y entrad por la puerta medio rota (¿otra vez los demonios?) para acceder a vuestra casa **(18)**. Una vez dentro, avanzad hasta el final del pasillo y **romped la pared con la espada para encontrar un cofre oculto**. Id por el pasillo que hay a mano izquierda para encontrar un cofre con puzzle *(Puzzle 5)* y rompad la pared que hay en ese mismo corredor (si no lo han hecho los demonios por vosotros). Pasad al hall de la casa por el hueco y entrad en una sala con un montón de escombros en medio. **Romped el cuadro que hay al final de la sala (19) y recoged la mitad de un dibujo**. Hecho esto, romped la pared de enfrente para llegar a una despensa, donde encontraréis otro cofre. Salid por la única puerta de esa habitación para llegar a una zona con un gran mueble.

Investigad las otras 2 habitaciones que conectan con el jardín y encontraréis, dentro de un cofre, la otra mitad del dibujo. Además, al fondo del jardín veréis también un objeto oculto. Hecho todo esto, ▶▶

PUZZLES DEL CASTILLO DE GIFU



■ **PUZZLE 3** En este puzzle hay que conseguir que todas las filas, columnas y diagonales sumen 15. Si sois de letras y se os dan mal los números, aquí está la solución.



■ **PUZZLE 4** Otro de esos puzzles que cierran un cofre, en este caso situado en una de las primeras salas del castillo Gifu. Los 3 movimientos son 4 → 2 → 8.

...Y OTROS DOS MÁS

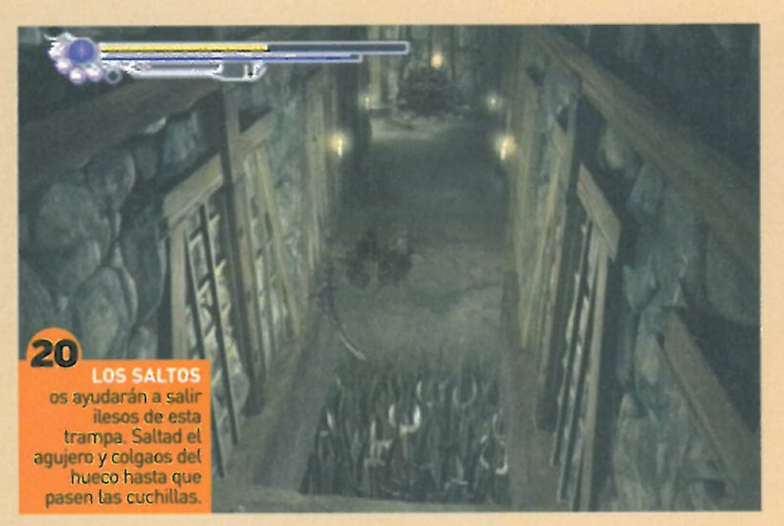
El intelectual y la chica



MAGOICHI es el personaje más difícil de conquistar, y nunca se separa de su trabuco. Está interesado en las artes en general (libros o música). Su mayor deseo es conseguir 10 volúmenes sobre la historia de la región.



OYU es la única chica en el grupo, así que ligárosla con objetos bonitos, adornos o perfumes. Pero cuidado, porque es una tía de armas tomar: "encanta" su arma para hacer el doble de daño.



20 LOS SALTOS os ayudarán a salir ilesos de esta trampa. Saltad el agujero y colgaos del hueco hasta que pasen las cuchillas.



21 EN EL ALTAR con cabeza de dragón encontraréis otra de nuestras armas favoritas: Senpumaru, una lanza de 2 puntas con una cuchilla.









CONSEJOS ÚTILES

Probad estas dos técnicas



UNA BUENA PATADITA NUNCA SOBRA, especialmente contra enemigos que no paran de cubrirse. De esta forma, los malos perderán el equilibrio y, o bien podréis rematarlos en el suelo, o bien dejarán de protegerse y podréis dañarles.



AL FIJAR A LOS ENEMIGOS obtendréis 2 sabrosas ventajas. La primera es que podréis moveros a su alrededor para esquivar los ataques, y la segunda, que cargaréis el arma y los golpes serán más fuertes.

entrad en la sala con el mueble y **usad el anillo de Takajo para desbloquear un puzzle** *(Puzzle 6)*.

Una vez resuelto, bajad por las escaleras que aparezcan y avanzad por el pasillo hasta activar una trampa que consiste en un agujero en el suelo lleno de pinchos. Saltad el agujero, avanzad hasta el final **y cortad las cuerdas para activar una trampa**. Retroceded y saltad el agujero **(20)**, pero en vez de subir, **quedaos colgando hasta que pase la "cortadora de jamón"**. En ese momento, subid, saltad el agujero otra vez y salid finalmente por el estrecho pasillo del final para llegar al valle de la niebla.

8. Valle de la Niebla

Avanzad por el único camino posible derrotando a todos los enemigos hasta que lleguéis a un **altar con cabeza de dragón,** donde recibiréis un nuevo arma: Senpumaru **(21)**. Retroceded hasta el sello verde que habéis visto por el camino y **abridlo con un golpe de Senpumaru para encontrar la sabiduría de Nobunaga**. Volved a la zona del altar y salid por el único camino posible para llegar hasta el bosque.

Los acontecimientos a partir de aquí **se dividen según el nivel de amistad con Kotaro**. Si vuestro grado de "colegueo" es alto, cuando os perdáis 3 veces por el bosque el control pasará a Kotaro, y si no es el caso, en cada zona del bosque tendréis que derrotar a un enemigo volador para revelar el camino correcto en el bosque. **Si os toca controlar a Kotaro, apareceréis al comienzo del valle de la niebla**, así que avanzad hasta llegar al puente de madera, recogiendo un brazalete azul y una cuña roja por el camino. **Usad la cuña al lado del puente para bajar al inframundo (22)**.

Cuando lleguéis al fondo del "pozo", habréis conseguido un nuevo arma para Kotaro, una cuña azul y un palo rojo, así que salid del agujero y seguid avanzando hasta el altar del dragón. Una vez allí, **trepad por la escalera rota para llegar a un río**, y cuando dejéis de fliparos con la calidad del escenario y encontréis **el traje de sigilo guardado en un baúl**, continuad vuestro camino hasta el lago ponzoñoso.

Entrad en el edificio al otro lado del lago **(23)**, abrid el cofre con puzzle *(Puzzle 7)* escondido en el lateral izquierdo y **usad la otra cuña para bajar al infierno**, en este caso, de color azul **(25)**. Cuando salgáis del infierno con la barra de madera de color azul, volved a la zona del lago y **usad ambos trozos de madera en el tótem que hay**

DOS PUZZLES MÁS EN IMASHO



PUZZLE 5 Este puzzle es muy fácil de resolver y lo encontraréis al fondo del pasillo de la casa de Jubei. Sólo tenéis que realizar estos dos movimientos: 2 → 4



PUZZLE 6 Para resolver este enigma debéis encontrar las dos mitades del dibujo que hay en la mansión Jubei. En cualquier caso, aquí os mostramos la solución.



LANZAMIENTO 11 DE OCTUBRE

BURNOUT 2 POINT OF IMPACT

Compra BURNOUT 2 en Centro MAIL y llévate esta pequeña joya de coleccionista de regalo







pedidos por teléfono 902 17 18 19 Llama para saber cuál es tu tienda Centro MAIL más cercana. pedidos por internet www.centromail.es

Promoción válida hasta fin de existencias y no acumulable a otras ofertas o descuentos. Precio válido salvo error tipográfico y vigente del 1 al 31 de octubre.


26 LAS VISITAS AL INFIERNO juegan un papel importante, pues obtendremos 2 palos que abrirán la salida bloqueada por este tótem tan raro.


27 TAREA 4 Para recuperar la paloma de Kotaro hay que derrotar a este ogro. Después, recoged los restos del pájaro del suelo.


28


29


30


31

PUZZLES Y RIVALES EN EL VALLE



PUZZLE 7 No os asustéis por el tamaño de este puzzle, porque en realidad es de los más sencillitos de todo el juego. Eso sí, el cofre correspondiente está un poco escondido. Tenéis que entrar en el edificio del lago y buscar en una de las esquinas del muro, en una zona oscura. La solución es 6 → 2


PUZZLE 8 El primer paso es tirar de la palanca situada a la izquierda, con lo que aparecerá en pantalla una imagen de las figuras de Nobunaga. Ahora, colocad las estatuas en la misma posición. Pero cuidado, que cada fallo que cometáis estrechará las paredes, ¡y están llenas de pinchos!


ENEMIGO 1 Aquí regresa vuestro amigo de 4 patas, para dar más guerra todavía . En esta ocasión, le da por correr de un lado a otro del bosque arrasando con todo. Para poder evitarlo, debéis fijaros en las hojas que caen de los árboles, pues indican la zona por la que va a aparecer corriendo.


ENEMIGO 2 Esta mujer tan fea, a la par que oronda, es un rival bastante "pesado". Protegeos de sus magias porque si una os atiza, las demás también os dañarán. La estrategia es perseguirla por el decorado y atacarla con todos vuestros ataques mágicos, sobre todo el eléctrico y el de viento.

▸▸ **junto al punto donde se salva** **(26)**. Ahora, avanzad por ese camino hasta que encontréis a Jubei que sigue perdido en el bosque.

A partir de aquí, **el control vuelve a Jubei y la aventura sigue de igual manera sea cual sea vuestra relación con Kotaro**. Avanzad con Jubei en la dirección en la que mira y os enfrentaréis de nuevo con vuestro primer enemigo *(Enemigo 1)*. Cuando acabéis con él, **obtendréis la Autoridad Nobunaga**, así que dirigíos a la zona del lago y desde ahí, subid por las escaleras para encontraros con Kotaro, que os encargará una tarea **(27)**. Hecho esto, **buscad un sello de color azul y abridlo usando la espada Buraitou para recoger la Dignidad Nobunaga**.

Ahora, volved a la zona del lago, entrad en el edificio y **resolved el puzzle de las estatuas para abrir una nueva puerta** *(Puzzle 8)*. En la siguiente caverna os esperan un montón de enemigos a los que debéis derrotar para abrir la puerta, y unos cuantos más en la siguiente zona. Seguid avanzando hasta que os encontréis con vuestra "amiga" del mercado *(Enemigo 2)*. Al derrotarla, **recibiréis la gema de la honradez y debéis accionar un mecanismo para abrir la salida**.

En la siguiente zona, una caverna que se llena de gas venenoso **(28)**, **debéis correr sin parar hasta llegar a un precipicio por el que Jubei saltará**. Apareceréis en una zona con una barca en la que tenéis que **usar la gema recién adquirida para llegar al santuario del clan Oni**.

9. Isla Oyu

Nada más empezar, **os enfrentaréis de nuevo con Gogandantess** y debéis usar la misma estrategia que la vez anterior: aguantar y esperar a Oyu. Tras el combate, el control pasa a la chica, así que una vez dentro del edificio, bajad por la rampa situada detrás del altar y seguir avanzando hasta la zona de las estatuas gigantes **(29)**, donde **recibiréis la llave de metal que debéis usar en el altar del principio para abrir las 2 puertas de la sala**.

Entrad en la que no está al lado del punto para salvar y avanzad hasta una habitación con el suelo de cristal **(30)**. **Derrotad a todos los "peces" que saltan de la piscina inferior** para desbloquear unas escaleras y descended por ellas. En el piso inferior, **derrotad a los malos para desvelar un camino en la pared que os llevará al puente de la niebla** **(31)**. Bajad todo el camino hasta llegar a una gran sala en la que, después de derrotar a 2 ogros, a cada cual más grande, **recibiréis**





32 **EL MARTILLO DOKOUTSUI** es una arma poderosa, aunque muy lenta. Su poder mágico consiste en provocar ligeros terremotos.



33 **LAS MAGIAS NO SÓLO SIRVEN** para acabar con los malos, sino también para arreglar algún ascensor que no funcione bien.



34



35



36



37

la flauta sagrada, que tenéis que entregar a Jubei.

Controlando de nuevo a Jubei, dirigíos al interior del santuario para **investigar el altar del dragón y conseguir un nuevo arma, Dokoutsui (32).** Con ella en vuestro poder, volved al piso inferior, **golpead el sello amarillo,** derrotad a un otro enemigo "tentaculado", recoged la llave circular y subid por las escaleras para hallar un pasaje secreto.

Regresad al hall principal e investigad la puerta situada cerca del punto para salvar, y una vez en la otra sala, situaos debajo del ventilador y **haced el ataque mágico de Senpumaru (33) para activar el ascensor.** Montad y, una vez abajo, cruzad la única salida posible para llegar a una zona llena de robots. Resolved el puzzle del cofre *(Puzzle 9)*, subid las escaleras y avanzad hasta llagar a **un nuevo puzzle** *(Puzzle 10)* **donde lograréis la llave de metal.** Retroceded hasta el ascensor y subid por unas escaleras para llegar a una **plataforma donde debéis usar la llave dorada para detener las cajas.** Saltad por encima de las cajas y **abrid la puerta usando la llave circular.** En la nueva sala, investigad la estatua, resolved otro puzzle más *(Puzzle 11)* y **pasad al "camino de la luz" para regresar de nuevo al castillo.**

10. Castillo Gifu

El camino de la luz os ha llevado hasta la torre del castillo Gifu, así que, aprovechando la coyuntura, buscad la entrada a las escaleras **(34)** y descended por ellas hasta el piso inferior, no sin antes haber resuelto uno de esos puzzles que tanto os apasionan *(Puzzle 12)*.

Una vez abajo, tratad de abrir la puerta y, **si vuestro grado de amistad con Ekei es alto, lo controlaréis para encontrar la llave de la puerta.** Si es vuestro caso, entrad en la casa y cruzad el pasillo con forma de L para llegar a la zona del estanque. dirigíos a la puerta grande **(35)**

ALGUNOS EXTRAS

Para jugarlo una y otra vez



HAY VARIOS MODOS DE JUEGO QUE SE DESBLOQUEAN cuando completáis el juego. Éste se llama "Hombre de negro", y lo conseguiréis si recogéis los artículos de moda en el infierno de color morado. Para saber cómo, mirad el apartado 13.



EL MODO EQUIPO ONI consiste en alternar el control entre todos los personajes que hayáis manejado durante la partida para superar una serie de fases. El tiempo límite lo marca la vida, que no para de menguar.

TRES PUZZLES EN LA ISLA OYU



■ **PUZZLE 9** Este puzzle es un poco diferente a los restantes, porque al empujar las fichas se mueven de forma circular. Aún así, la solución es: 12 → 2 → 6



■ **PUZZLE 10** En esta ocasión el tablero es mayor y la cifra que hay que sumar es 34. Por lo demás, el sistema es idéntico, y una vez más os mostramos aquí la solución.



■ **PUZZLE 11** Tenéis que colocar las fichas inferiores en la misma posición que las superiores sin que haya límite de movimientos: 4 → 2 → 1 → 3 → 5 → 4 → 2 → 3


38 **LOS SELLOS** que bloquean algunas puertas sólo pueden ser abiertos cuando los golpeáis con el arma del color correspondiente.


39 **EL INFIERNO** consiste en una serie de niveles llenos de enemigos que se vuelven más fuertes y numerosos a medida que descendemos.

PUZZLES EN EL CASTILLO GIFU



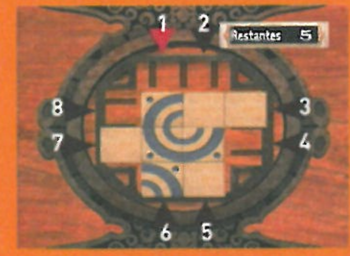
PUZZLE 12 Los 6 movimientos son: 2 ➜ 4 ➜ 6 ➜ 8 ➜ 1 ➜ 7



PUZZLE 13 Este sólo tiene 3 movimientos: 11 ➜ 1 ➜ 4



PUZZLE 14 Otro de 6 jugadas: 3 ➜ 4 ➜ 6 ➜ 2 ➜ 5 ➜ 1



PUZZLE 15 Y el último, de 5: 6 ➜ 7 ➜ 5 ➜ 4 ➜ 1


PUZZLE 16 Otro de esos puzzles que abren los "caminos de la luz": 5 ➜ 3 ➜ 4 ➜ 6 ➜ 7 ➜ 5 ➜ 4 ➜ 2 ➜ 1 ➜ 3 ➜ 5 ➜ 6 ➜ 4 ➜ 2 ➜ 3 ➜ 5 ➜ 4


40



41

▸▸ y **recoged la llave con forma de flor** del cofre que hay al lado. Abrid la puerta y bajad las escaleras del centro del jardín. **En el piso inferior, abrid un cofre y volved al patio.** Entrad en el castillo, avanzad 2 salas y usad la llave de la flor en la puerta de la derecha **(36)**, esa que no pudisteis abrir con Jubei.

Cuando hayáis abierto todos los cofres de esta nueva sala, incluyendo el que está cerrado con puzzle *(Puzzle 13)*, **regresad a la zona del estanque y usad la llave de la media luna en la puerta que queda (37)**. Avanzad todo el camino (4 zonas) hasta llegar al interior de una casa con escaleras. Bajad las escaleras y montad en la canoa para llegar a una nueva zona del castillo.

Entrad en el edificio, **derrotad a un ogro gigante para conseguir la llave de la serpiente,** y regresad a donde está Jubei para abrir la puerta de la torre en la que está encerrado. Aquí termina el camino alternativo que os comentábamos antes, así que cuando el control regrese a Jubei, **id a la puerta cerrada que está a vuestra derecha (38) y abridla con la espada Buraitou**.

En la nueva sala, usad la cuña verde para entrar en el mundo infernal **(39)** y **descended los 10 niveles para conseguir el collar morado**. Salid de la sala y dirigíos a la puerta de la izquierda. Este es un buen momento para ir al piso superior del castillo y **abrir la puerta cerrada con un sello amarillo, que debéis golpear con Dokutsui**.

En la nueva habitación encontraréis un **cofre con puzzle** *(Puzzle 14)* **que contiene un secreto Dokutsui**. Hecho esto, regresad al estanque y entrad por la puerta situada al norte. En la siguiente sección del estanque, **abrid una puerta usando Hioujin-Yari**, pasad a la nueva sala y descended por el camino de la luz situado a la izquierda de la estatua **(40)**. Llegaréis a una cueva circular, así que avanzad en el único sentido posible (el otro está bloqueado) hasta que lleguéis a un puente levadizo. **Activad el mecanismo situado al lado del puente** y continuad vuestro camino hasta que Kotaro aparezca para deciros que hay una trampa y que sigáis sus pasos. Resuelto el entuerto (que una vez más sólo ocurre si sois amigos), seguid avanzando hasta que encontréis la pólvora mágica, **que debéis usar en todos los hombres convertidos en piedra para devolverles a la vida (41)**. Agradecidos ellos, os obsequiarán con diferentes regalos.

Cuando hayáis salvado a todos y hayáis abierto uno de esos cofres con puzzle *(Puzzle 15)*, **salid de la cueva y seguid el camino por las**



42 **ESTA SALA ESCONDE MUCHOS** enemigos, así que poneos las pilas. También podéis huir, pero perderíais todo nuestro respeto.



43 **LA SALIDA DEL LABERINTO** no está muy escondida. Además, disponéis de un mapa muy completo, así que, por favor, no os perdáis.



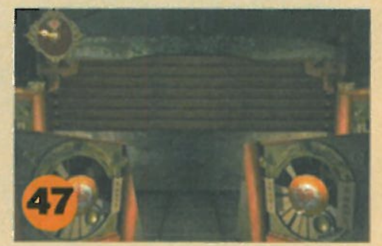
44



45



46



47

cataratas hasta llegar de nuevo a la zona de la barca. Montad en ella y devolved la vida con ayuda de la pólvora a los 2 hombres que os están bloqueando el camino. Cruzad la puerta, resolved el puzzle *(Puzzle 16)*, que abrirá un nuevo camino de luz, **y "montad" en él para llegar al santuario Oni.**

II. Santuario Oni

Subid la rampa y abrid la puerta para llegar a un pasillo con 2 puertas. **Si con los intercambios de regalos habéis conseguido 3 huesos fosilizados,** usadlos en la puerta para ganar el acceso a una pequeña habitación para hallar un cofre.

Entrad por la otra puerta y cruzad la nueva habitación **(42)** para llegar a un pequeño laberinto. Si tomáis la primera desviación a la derecha, y luego la pequeña abertura hacia la izquierda **(43)**, llegaréis a un cofre con puzzle *(Puzzle 17)*. Luego regresad al principio del laberinto y seguid por el otro camino.

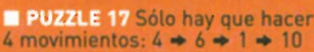
En la siguiente bifurcación, girad a la izquierda para encontrar un cofre y luego tomad el camino de la derecha hasta el final para llegar a un ascensor. Al igual que la última vez, activad el ascensor con la magia del tornado y montad en él. Una vez arriba, **recoged la llave escarlata del suelo** y salid por el único camino posible, que os conducirá hasta el piso superior del santuario.

Ahora dirigíos a la habitación del primer ascensor, bajad en él, cruzad la primera puerta y subid las escaleras. Luego cruzad un par de habitaciones más hasta que lleguéis a una puerta cerrada por un campo de fuerza roja **(44)**. **Usad la llave escarlata** y, cuando el vídeo termine, salid por el único camino posible hasta que lleguéis a una puerta. Tras cruzarla, preparaos para **uno de los combates más esperados de la aventura: la pelea final con Gogandantess** *(Enemigo 3)*.

Una vez haya recibido su merecido, **os entregará la última de las gemas, la del respeto**, así que con ella bien guardada en el bolsillo, salid por el único camino posible para llegar a la sala de calderas. En esta sala encontraréis 3 cofres, uno de ellos cerrado con puzzle *(Puzzle 18)*, así que saltad de tubería en tubería para encontrarlos todos **(45)**. Seguid vuestro camino hasta que lleguéis a la sala de las estatuas gigantes y **situad la gema del respeto en la estatua de la mujer (46)**. Entrad en una pequeña sala con una nave voladora e investigadla para activar un minijuego. Resolved el minijuego **(47)** moviendo los 2 sticks del mando en sentidos ▶▶

PARA SALIR DEL SANTUARIO...





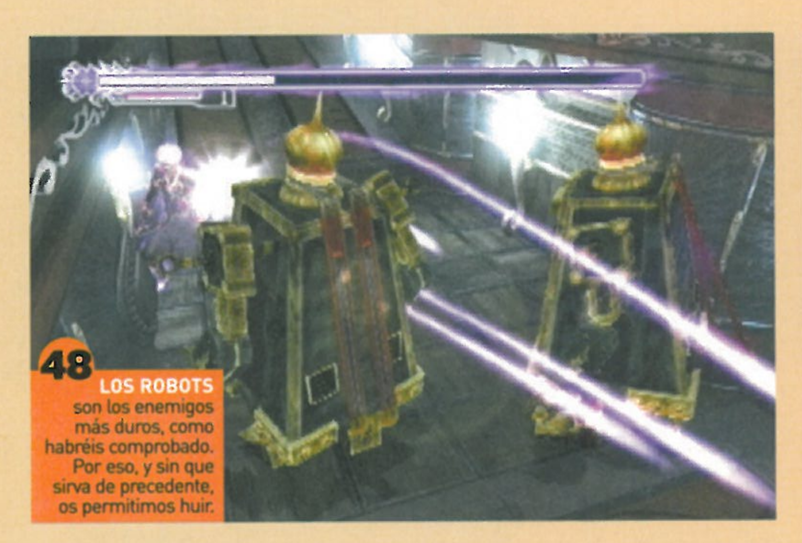
■ **PUZZLE 17** Sólo hay que hacer 4 movimientos: 4 → 6 → 1 → 10



■ **PUZZLE 18** Y en éste, uno más: 6 → 7 → 1 → 12 → 2



■ **ENEMIGO 3** Nada más comenzar, debéis usar la flauta mágica para desactivar su escudo. A partir de aquí, tenéis que demostrar toda vuestra pericia como espadachines, así que no dejéis nunca de moveros, esquivar y bloquear los golpes de vuestro enemigo sin perder de vista su espada. Cuando se ponga roja significará que no podréis bloquear sus ataques.



48 **LOS ROBOTS** son los enemigos más duros, como habréis comprobado. Por eso, y sin que sirva de precedente, os permitimos huir.



49 **LA NAVE VOLADORA** os lleva directamente al castillo Gifu, pero la guapa Oyu podrá evitar el desastre en el último segundo.



50



51

52

diferentes y cuando hayáis abierto la puerta, **disfrutad del último vídeo de esta parte del juego**.

12. Nave voladora

En cuanto termine el vídeo, **apareceréis en la sala de máquinas de la nave**. En esa habitación hay un cofre con puzzle, así que cuando lo hayáis abierto siguiendo nuestras precisas y preciosas instrucciones *(Puzzle 19)*, y hayáis recogido un objeto escondido en la otra punta de la sala, salid de la habitación. Esta sala sólo tiene una salida posible, así que atravesadla y llegaréis a una nueva habitación con 2 cintas transportadoras, una puerta y un montón de robots **(48)**. **Ignorad a los robots si no os apetece complicaros la vida casi al final de la aventura** (es la única vez en todo el juego que os permitimos pasar de un combate, así que aprovechadlo) **y cruzad la puerta para llegar al puesto de mando**. Después del vídeo, investigad la luz que parpadea **(49)** y **Oyu os llevará al castillo Gifu para enfrentaros con Nobunaga**.

13. Castillo Gifu (¡esto se acaba!)

Avanzad por el único camino posible hasta llegar a unas escaleras por las que debéis subir. En el piso superior, entrad por la primera puerta, **recoged la cuña morada y subid por las escaleras que hay tras la pared para llegar al tejado (50)**. Una vez allí, derrotad al enemigo volador *(Enemigo 4)* **para conseguir una escama amarilla** y marcharos de vuelta a la terraza.

Entrad en la siguiente sala (que más que sala es un zulo) y **usad la cuña morada para entrar por última vez en el infierno**. Este mundo infernal, consta de 20 niveles y al final del mismo **encontraréis la espada de fuego (51)**. Pero antes de regresar, investigad la grieta que ha dejado la espada para llegar a otro nivel, donde encontraréis unos "artículos de moda". Cuando hayáis terminado vuestros negocios en el inframundo, **dirigíos otra vez al tejado, donde debéis usar la escama dorada en el pez de ojos brillantes**.

Con esto se disipará la extraña niebla **(52)** que os impide el camino y **podréis acceder a la torre maldita**. Subid por las escaleras al piso superior y **enfrentaos, por tercera y última vez a vuestro enemigo de 4 patas** *(Enemigo 5)*. Al derrotarlo, **conseguiréis la gema de la fuerza**, necesaria para activar el ascensor del piso de abajo. Montad en el ascensor para llegar al tejado y **enfrentaros a vuestra némesis: Nobunaga** *(Enemigo 6)*.

Éste es el último enfrentamiento así que poned toda la carne en el asador, echad los restos, dadlo todo, dejaos los cuernos, echadle (censurado)... y todas las cosas que se dicen en momentos como éste. **Cuando acabéis con él, podréis disfrutar con el último vídeo del juego,** en el que Jubei va a buscar a Oyu para comenzar una nueva vida en pareja y tener muchos hijitos.

Si habéis seguido nuestros consejos, estamos segurísimos de que habréis llegado sin ningún problema al final de la aventura, así que ahora podéis **disfrutar del trailer de presentación de «Onimusha 3»** y con todos los modos de juego que habéis logrado desbloquear. HC

PUZZLE 19



■ **ES EL ÚLTIMO,** así que no os vamos a hacer esperar más: 5 → 2 → 6 → 8 → 11 → 3

¡A COMBATIR!



■ **ENEMIGO 4** Esta "albóndiga voladora" es bastante fácil de derrotar. Lo primero es acabar con los enemigos que vuelan a su alrededor, y luego esquivar sus embistes y darle con todo el poder mágico de Buraitou.



■ **ENEMIGO 5** Es la última vez que os enfrentáis al 4 patas, así que usad a discreción la espada de fuego y atrapad las almas moradas para convertiros en Onimusha y freírle a magias.



■ **ENEMIGO 6** Este combate se divide en 2 partes. Al principio usará vuestras magias mientras vuela, así que invocad muchos tornados. En la segunda tenéis que disparar sin parar y huir.



Expertos en videojuegos



CONSOLA GAME CUBE
MORADA O NEGRA
199



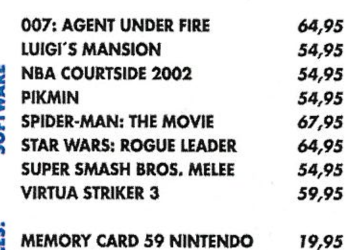
SONIC ADVENTURE 2
~~59,95~~ 54,95



SOFTWARE	007: AGENT UNDER FIRE	64,95
	LUIGI'S MANSION	54,95
	NBA COURTSIDE 2002	54,95
	PIKMIN	54,95
	SPIDER-MAN: THE MOVIE	67,95
	STAR WARS: ROGUE LEADER	64,95
	SUPER SMASH BROS. MELEE	54,95
	VIRTUA STRIKER 3	59,95
ACCES.	MEMORY CARD 59 NINTENDO	19,95
	CONTROLLER MORADO/NEGRO...	32,95



54,95
LANZAMIENTO 4 OCTUBRE
Reserva MARIO SUNSHINE y llévate una CAMISETA de regalo



TONY HAWK'S PRO SKATERS
~~67,95~~ 62,95

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2
~~69,95~~ 64,95

Novedades del mes



BEACH SPIKERS
59,95



CAPCOM vs SNK 2 EO
64,95



CRASH BANDICOOT: THE W. OF CORTEX
54,95



DYSNEY'S MAGICAL MIRROR
54,95



DOSHIN THE GIANT
54,95



F1 2002
64,95

59,95
Compra AGGRESSIVE INLINE y llévate estos AURICULARES de regalo



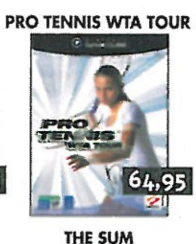
FREEKSTYLE
64,95



LARGO WINCH
59,95



NHL HITZ 2003
64,95



PRO TENNIS WTA TOUR
64,95

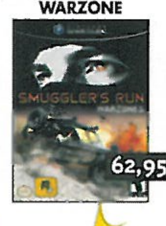


FIFA 2003	noviembre
STARFOX ADVENTURES	noviembre
ETERNAL DARKN.: S. REQUIEM	noviembre
GODZILLA: D. A. MONSTER M.	noviembre
STAR WARS: GUERRAS CLON	noviembre
H. POTTER Y LA C. SECRETA	noviembre
NEED FOR SPEED: HOT PUR. 2	noviembre
DIE HARD VENDETTA	noviembre
MX SUPERFLY	noviembre
TIME SPLITERS 2	noviembre

IMPUESTOS INCLUIDOS
64,95
Compra TUROK EVOLUTION y llévate el DVD que incluye COMO SE HIZO y la HISTORIA completa de toda la saga de regalo



RESIDENT EVIL
64,95



SMUGGLER'S RUN 2 WARZONE
62,95



TAZ WANTED
49,95





THE SUM OF ALL FEARS
59,95

Novedades del mes

GAME BOY ADVANCE 99,95



GAME BOY ADVANCE NEGRA + POKEMON ORO O PLATA
119,95





GAME BOY ADVANCE AZUL TRANS. + SUPER MARIO ADVANCE 2
129,95



Compra cualquiera de estos Pokémon y llévate una Funda y un Cable Link de Regalo



HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
~~49,95~~ 44,95




CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE
44,95

DISNEY'S MAGICAL QUEST
44,95



DRAGON BALL Z: LEGACY OF GOKU
49,95



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
49,95



POKÉMON AMARILLO	POKÉMON AZUL	POKÉMON ROJO
19,95	19,95	19,95

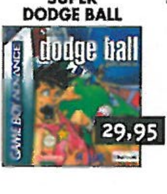




FINAL FIGHT ONE
29,95



KAO THE KANGAROO
29,95



SUPER DODGE BALL
29,95



SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL
29,95



POKÉMON PLATA	POKÉMON ORO	POKÉMON PINBALL
29,95	29,95	29,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de octubre.



Expertos en videojuegos





DVD REMOTE STEPS



PISTOLA LOGIC 3 P99G2 LIGHT BLASTER



VOLANTE PRO PLAY MONZA



NUEVO PRECIO

249,95





promociones del mes







~~64,95~~ 54,95 · ~~62,95~~ 49,95 · ~~59,95~~ 54,95

NUEVO PRECIO



F1 RACING CHAMPIONSHIP



289,95

PLAYSTATION 2 + DVD REMOTE + DVD EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

RESÉRVALO YA

LANZAMIENTO 14 DE OCTUBRE

colin mcrae rally 3

Compra COLIN McRAE RALLY 3 y llévate un PORTA CD'S METÁLICO de regalo

64,95

AGE OF EMPIRES II THE COLLECTION



JAK AND DAXTER



LOTUS CHALLENGE



NBA STREET



ONIMUSHA: WARLORDS




QUAKE III EVOLUTION

29,95

RUMBLE RACING



SPY HUNTER



TARZAN FREERIDE



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



ZONE OF THE ENDERS THE COLLECTION






Compra TUROK EVOLUTION y llévate el DVD que incluye CÓMO SE HIZO y la HISTORIA completa de toda la saga de regalo

Compra BURNOUT 2 en Centro MAIL y llévate esta pequeña joya de coleccionista de REGALO

RESÉRVALO YA

LANZAMIENTO 11 DE OCTUBRE

59,95

¡resérvalos ya!

EL S. DE LOS A.: C. DEL ANILLO	*noviembre*
EL S. DE LOS A.: DOS TORRES	*noviembre*
FIFA 2003	*noviembre*
GRAND THEFT AUTO VICE CITY	*noviembre*
H. POTTER Y LA C. SECRETA	*noviembre*
MANAGER DE LIGA 2003	*noviembre*
N. FOR SPEED: HOT PURSUIT	*noviembre*
PRO EVOLUTION SOCCER 2	*noviembre*
RACHET & CLANK	*noviembre*
THE GETAWAY	*noviembre*



Compra AGGRESSIVE INLINE y llévate estos AURICULARES de regalo

IMPUESTOS INCLUIDOS



Compra ONIMUSHA 2 y llévate un POSTER de regalo

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de octubre

pedidos por internet www.centromail.es



Expertos en informática

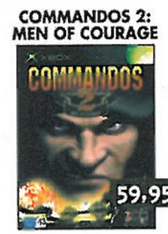




COLIN McRAE RALLY 3



COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE



CONFLICT DESERT STORM



CRAZY TAXI 3



SILENT HILL 2: INNER FEARS



THE THING







007: AGENT UNDER FIRE	69,95
BLOOD OMEN 2	69,95
DEAD OR ALIVE 3	59,95
GAUNTLET DARK LEGACY	69,95
GENMA ONIMUSHA	69,95
GUN METAL	69,95
HUNTER: THE RECKONING	69,95
MOTO GP	67,95
PROJECT GOTHAM RACING	59,95
RALLISPORT CHALLENGE	59,95
SPIDER-MAN: THE MOVIE	72,95
WRECKLESS	69,95

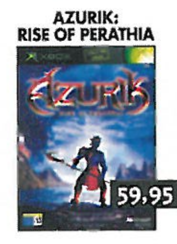




AMPED FREESTYLE SNOWB.



AZURIK: RISE OF PERATHIA







CONSOLA XBOX 249,95

BLOOD WAKE



FUNZION FRENZY



NBA INSIDE DRIVE 2002



ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE



C. PAD THRUSTMASTER PROGRAMABLE 29,95

CONTROLLER MICROSOFT



DVD MOVIE PLAYBACK KIT MICROSOFT



MEMORY UNIT MICROSOFT





HITMAN 2	octubre
TAZ WANTED	octubre
TIME SPLITTERS 2	octubre
SEÑOR DE LOS A.: C. ANILLO	noviembre
H. POTTER Y LA C. SECRETA	noviembre
FIFA 2003	noviembre
MICROMACHINES	noviembre
NEED FOR SPEED: HOT PUR. 2	noviembre
MARVEL VS CAPCOM	noviembre
SEGA GT 2002	noviembre
MALICE	noviembre

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

HBC

sistema	descripción	uds	precio	total

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 3,58 €, Baleares + 4,78 €

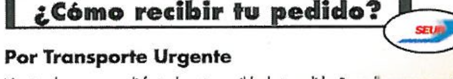
IMPORTE TOTAL

Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tel. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-10-2002

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es
Por Internet: www.centromail.es



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 3,58 € Baleares + 4,78 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 60 € **EL PORTE ES GRATUITO.**
(Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de octubre.

pedidos por internet **www.centromail.es**

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Aprovecho vuestra vuelta a clase para enseñaros cómo es la academia en la que enseño a un grupo de alumnos nipones a contestar cartas en español. Éste es Nikito Sato, el más "espabilao", que ya sabe decir "¿Cuándo sale...?".

Un problema de conexión

¿Qué pasa Yen, cómo estás? Espero que me respondas a unas preguntillas que te tengo que hacer, puesto que tú eres el que más sabes de esto de las consolas (por favor, no me pongas en el "Qué me dices"):

Me gustaría programar videojuegos para alguna compañía como Square, Nintendo, Sega... ¿me podrías decir qué estudios tengo que realizar? La nota mínima para acceder a la carrera no es problema, y no es por vacilar...

Pues dale duro a la Ingeniería Informática, y a partir de ahí, tú mismo podrás decidir si quieres dedicarte a crear gráficos, sonido, la inteligencia artificial, etc, etc. ¡Te espera un buen trecho!

¿Va a salir el juego «Alien vs Predator» en GBA? ¿Para cuándo «Zone of the Enders» en GBA?

Sí, lo traerá Ubi, aunque todavía no se sabe exactamente cuándo. Por su parte, «Zone of the Enders: Fist or Mars» tiene prevista su salida en EE.UU. antes de fin de año, pero todavía no está confirmado si llegará aquí.

Me quiero comprar una GameCube, pero mi televisión no tiene euroconector. Sé que hay tres soluciones, pero no sé qué hacer:

Vamos a verlas...

La primera, comprar un cable para cambiar el euroconector por otro que se enchufe en el conector de la antena de la televisión.

Esa sería la solución más barata, aunque la imagen perdería un pequeño porcentaje de calidad.

La segunda, comprar un cable para conectar la consola a la pantalla de mi ordenador. Aunque, ¿pierde calidad la imagen?

Al contrario, es probablemente donde mejor lo verás, sobre todo si el monitor es de buena calidad. Sin embargo, comprarte la famosa VGA Box, que es el aparato que debes usar para conectarlo, sería una opción bastante cara (lo venden en www.mundoasia.com, por casi 50 €).

La tercera, comprar la pantalla portátil de GameCube, aunque creo que eso es demasiado caro.

Pues sí, sale por un pico.

Fernando (Jaén)

Los "futuros" de Nintendo

Hola Yen, soy un chico de 14 años que quiere hacerte unas preguntas. Tengo 10 consolas, y ahora estoy pensando en comprarme una GameCube.

¿El modo multijugador del «Zelda» de GBA será igual que el juego normal, pero en cooperativo, o será algo nuevo?

No, se trata de un modo de juego adicional que se llamará Four Swords, en el que se propondrán puzzles que deberán resolverse cooperando entre sí. Lo más curioso es que además, habrá competencia para conseguir quedarse con monedas e ítems que aportarán nuevas habilidades.



«TOMB RAIDER THE PROPHECY» La próxima llegada de Lara Croft a la portátil de Nintendo promete una calidad fuera de lo común, acción, y toda la carga de aventura intacta.

¿Qué sabes del «Tomb Raider The Prophecy» de GBA?

Que lo va a traer Ubi Soft, y que promete dejar en pañales a las dos entregas que aparecieron en GB Color. Lo que he podido ver de él lo confirma...

¿Se sabe cuándo va a salir «Golden Sun 2» en GBA?

Uf... probablemente en abril o mayo de 2003. Su nombre completo será «Golden Sun: The Lost Age», tendrá nuevos personajes, algo más de acción y una mayor presencia de puzzles.

Una vez leí en algún sitio que igual Sega sacaba un «Nights» u otros clásicos similares en Game Boy Advance. ¿Es verdad?

Efectivamente, ya que ahora parece que está de moda usar a "la Advance" para reediciones. Por el momento, ya está confirmada una versión de «Sega Rally».

«GOLDEN SUN 2» En la próxima entrega de este popular juego de rol de GBA, mezclaremos las distintas habilidades de cada personaje para resolver los puzzles y ganar peleas.



¿La pregunta del mes?

¿La saga «Final Fantasy» será siempre online a partir de ahora?

Hola Yen, quería hacerte una pregunta: Que «Final Fantasy XI» vaya a ser sólo online, ¿quiere decir que a partir de ahora van a sacar todos los «Final Fantasy» para jugarlos por Internet? ¿O sólo va a ser esa entrega?

De momento, los programadores de Square no han querido soltar prenda sobre este tema, probablemente porque estén muy atentos a cómo responde el público en general (o, mejor dicho, en Japón, EE.UU. y Europa por separado) a la llegada de «FFXI». Las intenciones iniciales de Square parecían encaminadas al juego online, pero como en Japón están encontrándose con más problemas de los esperados, si en EE.UU. y Europa tampoco cuaja yo apostaría a que se lo piensan muy bien antes de volver a desarrollar otra parte de su saga estrella que sea exclusivamente online.

DARI44 (e-mail)

¡HABLA CON YEN!

Escribe tus cartas o e-mails a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17, 28040 Madrid Indicando en el sobre: Teléfono Rojo
- telefonorojo.hobbyconsolas@hobbypress.com
- opinion.hobbyconsolas@hobbypress.com

Leí en Internet que van a sacar ‹Mario Tennis› para GameCube. ¿Me puedes decir si es cierto?

Sí, lo que pasa es que es un proyecto a largo plazo (mediados de 2003, seguramente).

¿El teclado de GC que se mostró en el E3 es el definitivo? ¿Lo has probado? Tiene pinta de ser cómodo, pero para escribir mientras juegas, un poco mal, ¿no?

Qué va, es muy cómodo, aunque evidentemente no se puede hacer todo a la vez: un rato escribes, un rato juegas, y listo.

Borja Magdaleno (Vizcaya)

Con una PS2, pero sin e-mail

@ Hola Yen, ¿qué tal estás? Soy un chico de 14 años, pero te mando un correo desde la cuenta de mi hermana porque no tengo e-mail. Te voy hacer algunas preguntas que tengo en la cabeza sobre PlayStation 2:

¿Merece la pena comprarse «Gran Turismo 3» ahora que ha salido el nuevo «GT Concept»?

Desde luego, porque está en Platinum (o sea, más barato que «GT Concept»), y encima te ofrece muchas horas más de juego.

¿En el «Winning Eleven 6» que hay en Japón, los equipos son selecciones o clubes? ¿Qué es parecido a «ISS Pro Soccer»?

Hay de los dos. Respecto a la segunda pregunta... ¡no la entiendo! Pero por no dejarla sin responder, te diré que «Winning Eleven» es el nombre japonés de lo que aquí conocemos como «Pro Evolution Soccer». Vamos, que los dos son el mismo juego.

¿Pondrá Sony algún juego más, aparte de los que ahora mismo ya están, en la serie Platinum?

«Devil May Cry», por ejemplo, que pasará a contarse entre la lista de los populares Platinum a partir del 13 de noviembre.

¿El juego de rol ‹Kingdom Hearts› tiene la misma simulación que ‹Final Fantasy X› a la hora de las peleas? ¿Cuál es mejor?

No, el sistema de combates es en tiempo real, al estilo de «Zelda» (con un botón mantienes "seleccionado" al enemigo, y te peleas con él directamente). En cuanto a su calidad, te adelanto que «Kingdom Hearts» podría llegar a ser una grata sorpresa para los próximos meses...

¿Sabes si se va a hacer ya el «GTA4», o no habrá más «GTA»?

Sí, ya está programándose esa cuarta entrega, que además será exclusiva de PlayStation 2. Pero antes, llegará el «GTA Vice City».

¿Podría salir «Counter Strike» en PlayStation 2?

Lo siento, porque me preguntáis bastante sobre ello, pero de momento, no he oído nada de nada sobre ese tema.

"El hermano" de Noelia Fernández (e-mail)

Jugando con GameCube y DC

@ Hola Yen, soy un chico de 15 años que tiene una GC, una DC, y unas dudas que espera que se las resuelvan. Ahí van: ¿Hay posibilidades de que salga «Devil May Cry» en GameCube?

Bastante pocas, la verdad.

¿Se sabe si el remake de «Resident Evil» para GC traerá una demo de «Resident Evil Zero»?

Me temo que no tendremos esa suerte, al menos en Europa.

¿Cuándo sale el «Colin McRae 3.0» para GameCube?

No se sabe todavía en qué mes saldrá, pero será unos cuantos después que las versiones de PS2 y Xbox, que por cierto se han retrasado hasta el 25 de Octubre, porque lo están puliendo a tope.

¿Podrías decirme algo del «F-Zero» de GameCube?

¿No has visto el Big in Japan de este mes? Será totalmente en 3D, que la sensación de velocidad será increíble, al menos en la versión japonesa se va a poder interactuar entre la versión para consola y la arcade, tendrá modo multijugador y, por último, quizá hasta un editor de circuitos.

¿Todavía venden por ahí el «RE Code: Verónica» para Dreamcast? ¿A qué precio?

Hmm... Creo que te costará encontrarlo. Busca en alguna tienda de segunda mano fiable de tu localidad, porque seguramente no te costará más de 20 euros.

Ya por último, ¿sabes si puedo conseguir en alguna parte la banda sonora del juego de Sega «Sonic Adventure 2» ? Eso si es que la venden, claro...

Tengo una pequeña sorpresita para ti: No tienes más que entrar en la página de Internet http://www.planetdreamcast.com/sonic/sonic/2/sa2_vocal.html y disfrutar. De nada, majete.

Dexter Gonzax (e-mail)



«F-ZERO» Como sabéis, para crear la secuela de este famoso juego de SNES, Nintendo está trabajando por primera vez con Sega, con el grupo de programación Amusement Vision, concretamente. Una unión así puede ser la bomba, ¿no creéis?

« EN VISTA DE SU CALIDAD, «KINGDOM HEARTS» PODRÍA LLEGAR A CONVERTIRSE EN UNA GRATA SORPRESA EN LOS PRÓXIMOS MESES »



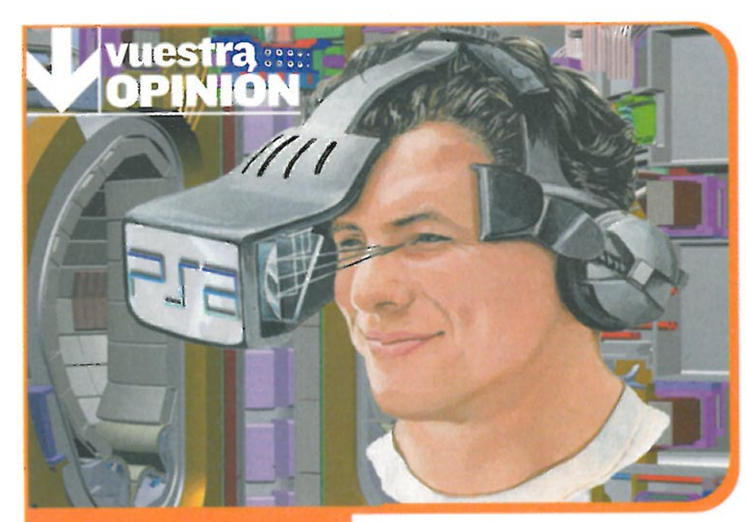
Aquí también hay para ellas

Ana Castañer Capilla (Valencia)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Me encanta leer Hobby Consolas, es mi favorita, y de hecho nos la compramos mi madre y yo siempre que podemos. ¿A qué viene esto? Pues no es por peloteo, es porque con el número 131 no sabía si había comprado la Hobby Consolas o una revista para chicos en plan Playboy moderado... Comprendo que la inmensa mayoría de jugadores y de lectores de la revista sean chicos, pero de ahí a que dediquéis tantos artículos a las protagonistas de los juegos y las azafatas que van al E3, por ejemplo... Encima de que las lectoras femeninas somos pocas, nos tenéis abandonadas. Y no digo que dejéis de hablar de las chicas de los juegos, porque eso sería una tontería, pero por lo menos podíais buscar algo también para nosotras. No sé, como diferentes posturas de Máximo en calzoncillos, o algo así. Es la única queja que tengo de vuestra maravillosa revista. Por favor, Hobby Consolas, ¡tenednos un poquito más en cuenta!

Yen: Así que es eso lo que en realidad queréis, ¿eh pillinas? Ya veo que esto no es una cuestión de feminismo o de machismo, ¡sino de envidia! De todos modos, como tú misma reconoces, tampoco es fácil encontrar grandes "bellezas" masculinas en este mundillo (es que Máximo...). En la foto de aquí arriba te dejo que disfrutes con un par de guaperas. Son sexys, ¿eh?



Ideas en 4 dimensiones

Víctor Manuel Fdez. Almendro (Cádiz)

Ya es hora de echar la vista atrás y analizar lo bueno y lo malo del cambio de perspectiva en el mundo de las consolas. Y es que los juegos han cambiado mucho. Es cierto que los gráficos en 3D resultan perfectos para juegos deportivos, de velocidad, aventuras de acción y shoot'em up, pero ¿qué necesidad había de ver a Sonic, George Stobbart o Guybrush con diseños poligonales? Si es que las aventuras gráficas, y las plataformas todavía más (con algunas excepciones como «Jak and Daxter»), siempre son mejores en 2D. Aún recuerdo momentos jugando a una especie de plataformas en 3D... pero parecía diferente... era como una foto pegada en un juego en 2D... ¡qué cosas! ¿Serían eso las 3D de las que se oían tantos rumores por entonces? Pues no. Luego acabarían llamando a eso "pseudo-3D", y las 3D reales se generalizarían con juegos como «Tomb Raider» y «Super Mario 64». Desde entonces, las cosas han cambiado. Ahora, quieren que a la vez que se juega en 3D, puedas sentir y hasta oler lo que pasa. ¿Os imagináis olfatear las calles putrefactas de «Silent Hill», o incluso notar el roce de una bala?

Yen: Pues sería una pasada, la verdad, pero yo aún lo veo muy lejos esas "modelnidades".

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Consejos sobre PS2

@ **Hola Yen, ¿qué tal? Tengo unas preguntitas que quizá tú me puedas resolver:**

■ **He oído que no van a sacar aquí «FFXI» por el poco desarrollo de la banda ancha. ¿Es cierto?**

No se ha dicho de forma oficial, pero está claro que Square y Sony tendrán que pensarse bien cómo van a hacer que juguemos por Internet con «FFXI». Yo creo que la solución más lógica será el acceso por la red normal, nada de banda ancha, aunque suponga jugar algo más lento.

■ **¿Cuál es mejor, «Ratchet and Clank» o «Jak and Daxter»?**

Por lo que he podido ver, creo que «Ratchet and Clank» podría convertirse en el nuevo rey de las plataformas en PS2.

■ **¿Sabes cuándo saldrá «Jak & Daxter» de PS2 en Platinum?**

Veremos a ver si en diciembre suena la flauta y lo tenemos...

■ **He pensado en comprar «Commandos 2» y «Project Zero» en septiembre. ¿Son los mejores de ese mes, o hay algún otro?**

Sí, aunque «Stuntman» tampoco está nada mal si te molan los coches y la acción salvaje.

■ **¿Qué tres juegos de los que saldrán en Navidades comprarías?**

En PS2 no le pierdas la pista a «Devil May Cry 2»,«Colin McRae 3.0» y «El Señor de los Anillos» (tanto los de EA como los de Vivendi). Y que conste que me dejo unos cuantos en el tintero.

■ **«ICO» me parece una auténtica obra maestra, pero se me hizo muy corto. ¿Habrá una secuela?**

Es muy posible que sí, aunque todavía está por confirmar.

Edu (e-mail)

El "mando" de la situación

@ **Hola Yen, me llamo Saulo, tengo 14 años, y soy un afortunado poseedor de una PS2. Mis preguntas son las siguientes:**

« NO SÉ POR QUÉ, ME DA EN LA NARIZ QUE «DEAD OR ALIVE 4» NO VA A SEGUIR SIENDO TAN EXCLUSIVO DE XBOX COMO HASTA AHORA »



«RACHET AND CLANK» La próxima obra de los creadores de la saga «Spyro» será un duro competidor para «Jak and Daxter». El estilo de juego será muy parecido, y también tendremos a un amigo a la espalda.

■ **¿Hace falta comprarse un mando de DVD para ver las películas en ese formato en mi consola?**

No, aunque es más práctico, ya que el menú que aparece cuando se usa el mando normal es algo engorroso, y además ofrece más opciones para la reproducción.

■ **He oído que saldrá un «Spyro the Dragon» para PlayStation 2, ¿es cierto? ¿Cuándo saldrá?**

Claro, se llamará «Spyro: Enter the Dragonfly» y saldrá en el próximo mes de diciembre.

¿Será el «Tomb Raider» de PS2 una fiel secuela de sus antecesores de la olvidada PSone?

Yo creo que sí, e incluso me atrevería a decir que aquellos que acabaron un poco decepcionados con las últimas entregas volverán a engancharse a la saga.

PACK MANDO DE PS2 + DVD. Una buena opción si estáis buscando un mando para ver películas en PS2, y también un pad de control, es este pack de Thrustmaster, que está a la venta en Centro Mail por 25 euros.

■ **¿Me podrías recomendar un mando fiable y económico para PlayStation 2? ¿Sirven los de PSone en PlayStation 2?**

Sí que sirven, sólo que no dispondrías de botones analógicos. Una buena compra, teniendo en cuenta que me has preguntado también por el mando de DVD, sería un pack de Thrustmaster que venden en Centro Mail, y que incluye un mando de control y otro para el DVD por 25 €.

Preguntas de cine

@ **Hola Yen, me llamo Sacha, y me gustaría que me resolvieras unas duditas que tengo:**

■ **¿Saldrá para GameCube el juego de «El Señor de los Anillos»?**

Me temo que no. Saldrá un juego basado en una obra de Tolkien, pero será «El Hobbit», no «El Señor de los Anillos».

■ **¿Llegará el juego «Star Wars Episodio II» (el original de la peli, con los escenarios verdaderos)?**

Sí, en GameCube tendrás «Star Wars Clone Wars» y «Star Wars Bounty Hunter», todos ellos ins-

pirados en el Episodio II. Y poco después llegará «Jedi Outcast», un shooter en primera persona, ambientado en la trilogía clásica.

¿Sabes si saldrá el juego de la película de «Resident Evil»?

Capcom no ha dicho nada sobre si tiene o no intención de hacerlo. No sería una mala idea, la verdad.

¿Cuáles serán las próximas películas basadas en videojuegos que van a rodarse?

Ya se están rodando «The House of the Dead» y «Project Zero», además de la de «Alien vs. Predator». Parece que también «Spy Hunter» dará el salto al cine.

Sacha Lorenzo Ortega (e-mail)



LA PELÍCULA DE «RESIDENT EVIL». Hasta ahora, esta honrosa adaptación al cine de nuestra saga de terror favorita ha recaudado unos 40 millones de dólares en taquilla. ¿Será un éxito suficiente como para crear un videojuego?

A tope jugando con PSone

¿Qué tal, Yen? Espero que todo te vaya muy bien, no como a mí, que tengo algunas dudas que me gustaría que me resolvieras. Tengo una PS2, y quería comprar algunos juegos de PSone hasta que bajen de precio o hagan más Platinum de PS2:

¿Hay más juegos de aventura de PSone aparte de los que recomendáis, de 90 para arriba?

Sí claro, están los dos «Tenchu» (88 y 89), «Alone in the Dark IV» (96), «Soul Reaver» (86), «Silent Hill» (92), «Shadowman» (92), todos los «Tomb Raider» (entre 85 y 97)... No todos son de m;as de 90, pero son los mejores.

En dos líneas, ¿me podrías decir de qué van «Abe's Exoddus» y «The Italian Job» de PSone?

En dos no, pero en cinco sí: El primero es un puzzle con plataformas original y entretenido, y el segundo es un juego de acción al volante al estilo «Driver».

¿Cuándo llegará «Capcom vs SNK 2000 Pro» de PSone? ¿Hay alguno parecido en PS2?

Salió a la venta el mes pasado, tras varios retrasos. En PS2, el mes que viene llega «Marvel vs Capcom 2», y más tarde «Guilty Gear X», «Capcom vs SNK 2» y «Jojo's Bizarre Adventure».

Hay algún otro juego bueno de PSOne que no salga en los recomendados por ser muy antiguo?

Uff... muchos. Aparte de las aventuras que te he mencionado antes, «V-Rally 2», «FFVIII», «Legend of Dragoon» y más...

¿Qué opciones de expansión tiene PS2? ¿Puede aumentar la potencia gráfica o el procesador?

Las consolas no están pensadas para hacer esas cosas, y aunque a veces lo han hecho (recuerda a N64 con su Expansion Pak), en PS2 eso no ocurrirá. Sus posibilidades de expansión están en el disco duro y el módem.

Por último, ¿los juegos de importación, que son más baratos, funcionarán en mi consola?

No, debido a las diferencias en el sistema de vídeo de la consola. Y eso de que son más baratos, yo no estoy tan seguro. ¿Tienes idea de cuánto cuesta importarlos?

Soryuken

« LAS POSIBILIDADES REALES DE EXPANSIÓN DE PS2 ESTÁN EN EL DISCO DURO Y EL MÓDEM PARA JUGAR POR INTERNET »

No se aclara con el juego en red

¡Hola Yen! Me lamo Víctor Manuel, vivo en Gerona y tengo una GBC, una GBA y una PS, y estoy esperando una PS2. Tengo unas dudillas sobre «FFXI» y, por cierto, ¡vaya vergüenza que tu perro te haya ganado jugando a «Tony Hawk 3»!

Pues si hubieras visto lo que me costó empezar a ganarle jugando a «GT3», no dirías eso...

¿Qué contiene exactamente el kit de conexión de PS2 a Internet? Es que no me quedó muy claro en el reportaje que hicisteis.

A ver: el kit básico contiene el disco duro, una tarjeta de conexión a la red (que es como un módem, pero sirve sólo para jugar, por lo que no se puede navegar por la web), y el software ne-

vuestra OPINIÓN

Un pequeño gran paso

Lorenz Porras (Guipúzcoa)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Como dijo Jorge Portillo hace dos meses en la Polémica, el futuro está en los juegos online. Atraen a miles de personas, es una nueva alternativa para las consolas, y creo que probarlo engancha, pues a los usuarios les gusta sentir la satisfacción de machacar a jugadores extranjeros en sus juegos, y sin moverse de casa. Los juegos online son cada vez más abundantes, las compañías apuestan cada vez más por esta opción, y juegos como «FFXI» o «Phantasy Star Online» crearán furor entre el grupo de los usuarios. Sin embargo, el juego online en las consolas tiene un par de inconvenientes: primero, la velocidad. Los módems de las consolas no son muy rápidos, así que para poder jugar con otras personas nos tocará esperar. Y segundo, el precio, ya que instalar el módem y pagar la tarifa plana no será muy barato. En fin, agradezco a Sony, Microsoft, Nintendo y Sega este pequeño paso para las consolas, pero gran paso para los videojuegos.

Yen: Creo que la clave está en lo último que has dicho, y es algo sobre lo cual reflexionar: si el juego online en consolas todavía no puede ofrecernos la mejor calidad... ¿crees que merece la pena empezarlo ya?





De setas y cabezas

Roger Threepwood (e-mail)

¿Alguien imagina al "prota" de «Resident» saltando encima de champiñones, o cabalgando sobre un simpático dinosaurio en la próxima entrega de la famosa serie de Capcom? No, ¿verdad? Eso no le gustaría a ninguno de los millones de fans que tiene la saga en todo el mundo. Pues por esa misma razón, el señor Mario no se pone a volar cabezas de zombies con en su nueva entrega: porque tampoco le gustaría a sus fans. En lo que no entro es en el tema de si los juegos de Mario son infantiles y tal. Los juegos de Mario tienen una filosofía que gusta a mucha gente, de la misma forma que los «Resident» tienen la suya propia, y también gustan. Me parece tan absurdo que alguien se lleve las manos a la cabeza cuando ve un juego con violencia, como que otro lo haga ante un juego con pinta de dibujos animados. Si a alguien no le gustan los juegos del fontanero nintendero, que prescinda de ellos, y lo mismo con «Resident». Si algún día vemos en las tiendas «RE Mushroom Edition» o «Super Mario The Zombie Hunter», ahí habrá polémica, pero hasta que suceda... ¡que cada uno haga lo que quiera!

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Pues después de haber visto «Luigi's Mansion», ¡creo que no sería mala idea ver un «Mario» en 3D con zombies!

cesario para poder usarlo todo.

■ Sobre lo de pagar, si es que lo sabes, ¿se tendrá que pagar durante todos los meses del año, o sólo en aquellos en que se tenga previsto jugar online?

Como es lógico, si por ejemplo te das de alta por un año, te cobrarán todo el año independientemente de que juegues 100 horas, 10, 5... o ninguna.

■ ¿La tarjeta de red de PS2 sólo vale para jugar, o también para navegar por Internet?

Sólo para jugar.

■ A otra cosa, babosa. Y hablando de babas, ¿sabes a qué consolas llegará «Dead or Alive 4»?

No, pero no sé por qué me da en la nariz que no seguirá siendo tan exclusivo de Xbox...

■ ¿Habrá algún juego medio bueno para Game Boy Color?

El juego de rol con cartas de «Dragon Ball Z» a mí me parece muy chulo. ¿A ti no?

■ En el reportaje del E3, hubo un juego de Game Boy Advance que me llamó la atención: «Ed, Edd y Eddy», ¿qué sabes de él?

Es un juego de acción con puzzles programado por Crave, que destaca por sus psicodélicos gráficos. Resulta divertido, pero un poco raro, la verdad.

Víctor Manuel (Gerona)

« CREO QUE LA SOLUCIÓN MÁS PROBABLE PARA JUGAR A «FFXI» ONLINE EN EUROPA SERÁ POR LA RED NORMAL, NADA DE BANDA ANCHA »

Probando suerte en GBA

Hola Yen, os leo desde el número 103, y estas son las preguntas que tengo para ti:

■ ¿Habrá un «MGS2» en GBA?

Es una buena pregunta... porque no tiene respuesta. Espero que sí, pero si al final ocurre será dentro de bastante tiempo.

■ ¿Y algún «Theme Hospital»?

No parece probable.

■ ¿Y «FFX» o «FFXI»?

¡Mucho menos! Si acaso –y sería todo un sorpresón-, podrían salir las versiones que ahora están reeditando en PSone.

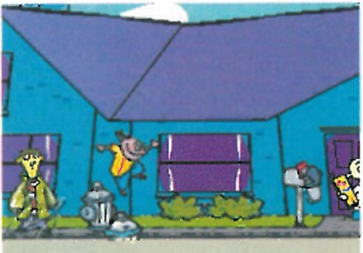
■ ¿Qué te gusta más, «Lilo and Stitch», «Ice Age» o «Stuart Little 2» en Game Boy Advance?

«Lilo and Stitch» puede gustar a un público más extenso.

¿Llegará «Monsters Rancher»?

Si Tecmo se decide a traerlo, que no lo sé, seguramente lo haría ya durante el año que viene.

Gerard Jiménez (Lérida)



ED, EDD AND EDDY. Este curioso juego de acción para GB Advance propondrá resolver numerosos puzzles, buscar ítems e interactuar con numerosos personajes, todo con un continuo sentido del humor.

La cifra "final"

@ Hola Yen, sólo tengo una pregunta que hacerte:

■ ¿Cuál ha sido el «Final Fantasy» más vendido de todos?

El más vendido fue «FFVII», de PS, que rozó los 7 millones de unidades, «FFVIII» alcanzó los 6 millones, y «Final Fantasy X» de PS2 es el tercero por ahora, con unos 5 millones de unidades en todo el mundo. ¿Te apuestas algo a que «FFX» acaba el primero?

David Vendrell (Valencia)



«FINAL FANTASY VII» Ésta es la entrega más vendida de la saga rolera más popular de la historia. Salió en PSone hace ya cinco años, y sólo el décimo capítulo está amenazando este puesto de honor.

Impaciente con GameCube

@ ¡Hola Yen! Voy a comprarme una GC, y tengo algunas dudas que quiero que me resuelvas:

■ No sé qué juego comprar, porque creo que todos son muy buenos. ¿Cuál me recomiendas?

Te aconsejo que le eches un vistazo a la lista de recomendados, y decidir cuál no te puede faltar.

■ ¿Sabes la fecha y el precio del mando «Wavebird» de GC?

Sí, sale el 22 de noviembre. El precio no está confirmado, pero en EE.UU. está a 35 €.

■ ¿Qué juegos de rol saldrán durante este año en GameCube?

En principio, lo más reseñable es «Lost Kingdoms», un RPG de acción de Activision bastante interesante, y que sale ya mismo.

■ ¿Para cuándo «Wario World»?

El 6 de diciembre, si todo sigue el rumbo previsto por Nintendo.

■ ¿Cuándo sale la Memory Card de 251 bloques, y cuánto costará?

Ya está en la calle desde el 20 de septiembre, por unos 20 €.

■ ¿Saldrá «Donkey Kong Racing»? Y si lo hace, ¿cuándo?

En la página web de Rare (www.rareware.com) han quitado el apartado que hablaba del juego, y no sé si eso significa que lo han cancelado, o que están replanteando el juego para adaptarlo a otras consolas. Con decir-

CONCURSO

¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

PRO RACE DRIVER

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: hc133race**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 25 de Octubre de 2002.





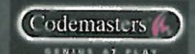




¡MÁS FÁCIL TODAVÍA¡

¡Envía un SMS desde tu móvil!







«LOST KINGDOMS» En este juego de rol con combates en tiempo real tomaréis el papel de la princesa Katia, quien empleará todos sus poderes -y el de más de 100 cartas que contienen criaturas mágicas- para salvar a cinco reinos.

« NO SÉ SI HAN CANCELADO «DONKEY KONG RACING» DE GAMECUBE, PERO SE RUMOREA QUE MICROSOFT VA A COMPRAR RARE... »

te que se rumorea que Microsoft va a comprar a Rare...

¿Va a salir «Driver 3» para GC?

Por lo visto sí, el año que viene.

Dime algunos otros juegos que vayan a ser online para GC.

Por ahora sólo están «Phantasy Star Online v.2» y «Animal Crossing», pero pronto habrá más.

Miguel Escudero

Preguntas "a lo Pedro Ruiz"

@ Hola Yen, me llamo Fran, tengo 15 años y hay unas cosas en las que no dejo de pensar:

¿Para hacer vuestro trabajo se necesita alguna carrera, o sólo pasión por los videojuegos?

Lo primero no viene mal, pero lo segundo es imprescindible.

¿Qué programas usáis para crear la revista? Mola un montón.

Procesadores de texto para escribir, programas de edición gráfica para crear las páginas, retoque fotográfico, capturadoras de vídeo... Y parecía fácil, ¿eh?

¿Cuántas horas dedica un redactor a cada beta o juego?

¡Las que hagan falta!

¿Cuántas personas intervienen en hacer Hobby Consolas?

¿Has visto la columna de la última página de la revista, junto a la sección "El mes que viene"? Con decirte que ahí no aparecen todos los que intervienen...

¿Sabes por qué me gusta Hobby Consolas? Porque, además de ser críticos y seria, logra que cada página no sólo me informe, sino que también me divierta.

Pues muchas gracias, majo.

Fran (e-mail)

"Pescando" unas pocas respuestas

@ Hola Yen, soy Álvaro. Es la primera vez que te escribo, y tengo las dos consolas de Sony. Ahí llevas unas preguntillas:

¿Hay juegos de pesca en PS2?

En España, por el momento, no hemos podido "echarle el anzuelo" a ninguno (¿lo pillas?).

¿«Lake Master» es bueno?

El nombre correcto es «Lake-Masters EX», pero por el momento no he tenido oportunidad de ver nada sobre él.

¿«Fisherman's Bait 2003», o «Sega Bass Duel»?

Yo apostaría por la simulación más jugable del título de Sega.

¿«Smash Court Tennis» o «Roland Garros 2002»?

El primero, probablemente. Ninguno alcanza las cotas de «Virtua Tennis», pero seguro que no te van a decepcionar.

¿Cuándo saldrá «Fisherman's Bait 2003» en PlayStation 2?

Como su nombre indica, el año que viene, pero no tiene muchas posibilidades de llegar aquí.

¿Qué me puedes decir del juego del Tour de Francia?

Que no es ninguna maravilla, ¡pero al menos ya tenemos un juego de ciclismo para consola!

¿De qué trata el juego «Tokyo Bus Guide» de PlayStation 2?

Es un simulador -parecido a los simuladores de trenes japoneses- en el que encarnamos a un conductor de autobús. Hay que llevar pasajeros, cobrarles, anunciar las paradas, y conducir bien para que estén contentos.

¿«Mister Moskeeto» es lo mismo que «Ka»?

Efectivamente, ya que en japonés, "mosquito" se dice "ka".

Álvaro Jiménez Robles (e-mail)



«TOKYO BUS GUIDE» La última rareza japonesa es este curioso simulador de conductor de autobús, en el que hay que obedecer las señales, las normas de la empresa, y mantener contentos a los clientes.

¡QUÉ ME DICES!

Éstas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas son ciertas:

✉ MI PLAYSTATION 2 SE ENCIENDE SOLA, CREO. LO JURO. ¿QUÉ HAGO?
Yen: Pues dile que le vas a cobrar el recibo de la luz, a ver si se apaga...

✉ YEN, POR FAVOR, NO SEÁIS TAN MACHISTAS.
Yen: ¡Mujer tenías que ser! Es brooooooma.

@ ¿AÚN ESTÁ A LA VENTA EL «RESIDENT EVIL 3: NEMESIS» PARA PS2?
Yen: No es que hayan dejado de venderlo... ¡Nunca lo han hecho!

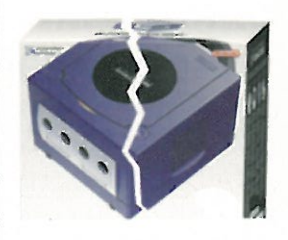
@ ENTRE «WININNING ELEVEN 6» Y «PRO 2», ¿QUÉ JUEGO CREES TÚ QUE SERÁ MEJOR?
Yen: No sé... es que me resultan muy parecidos.

@ ¿POR QUÉ TE PONES EL NOMBRE DE LA MONEDA JAPONESA?
Yen: Porque "vende" más. Jeje, ¿lo pillas?

✉ ¿HA SALIDO YA EL «METAL GEAR SOLID SUBTERRÁNEO»?
Yen: No, de momento todos están al nivel del suelo... ¡y por las nubes!

@ YEN, RESPONDE A MIS PREGUNTAS O NO SOY ACTO DE MIS ACCIONES.
Yen: ¿Mande?

@ ¡HOLA YEN! ME ACABO DE COMPRAR UNA GC, Y ESTÁ BASTANTE BIEN, POR CIERTO.
Yen: Pues, nada, le das recuerdos y le dices que yo también estoy bien.



@ HE VISTO EN INTERNET PROGRAMAS PARA CREAR JUEGOS. ¿CUÁL COMPRO PARA HACER JUEGOS DE PS2?
Yen: Sí hombre, hay uno que se llama «Metal Gear Maker», que le das a un botón, y te saca juegos de Snake como rosquillas. ¿Algo más?

SUSCRÍBETE A



Y RECIBIRÁS





SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

Teléfono
906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.
(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h, de lunes a viernes)

Fax
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

E-mail
suscripcion@hobbypress.com

Correo
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
HOBBY PRESS, S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián (Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, C/ Los Vascos 17, 28040 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

MUCHO MÁS QUE







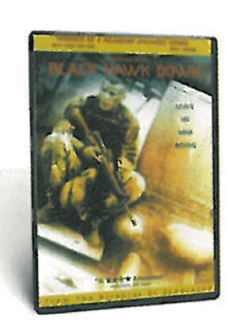


Los Otros

- Género Terror
- Protagonistas Nicole Kidman, Christopher Ecleston, Fionnula Flanagan...
- Director Alejandro Amenábar
- Precio 27,02 € (4.496 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★

ARGUMENTO: Tras la muerte de su marido, Grace se dedica a criar a sus dos hijos en una lúgubre mansión. Los niños sufren una rara enfermedad que les impide ver directamente la luz del sol, por lo que viven en continua y fantasmal oscuridad...
EXTRAS DVD: Dolby Digital 5.1 EX, tres Reportajes sobre la película, Efectos Visuales, Historia de la familia, Galería de fotos y Trailer de cine.



Black Hawk Derribado

- Género Bélica
- Protagonistas Josh Hartnett, Eric Bana, Ewan McGregor, Tom Sizemore...
- Director Ridley Scott
- Precio 24,01 € (3.995 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Durante una operación de paz en Somalia, en 1993, el moderno helicóptero de un grupo de soldados de EE.UU. es derribado, dejando a sus ocupantes solos en un auténtico infierno. Su lucha por sobrevivir se convierte en unas de las películas de guerra más cruentas jamás vista, por encima incluso del desembarco del "Soldado Ryan".
EXTRAS DVD: Dolby Digital 5.1, varios Documentales y Trailers promocionales de "Spider-Man" y "El Único".



Willow Ed. Esp.

- Género Fantasía
- Protagonistas Val Kilmer, Joanne Whalley, Warwick Davis, Jean Marsh...
- Director Ron Howard
- Precio 24,01 € (3.995 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★



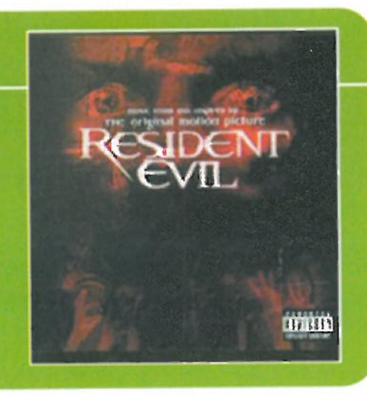
ARGUMENTO: Este clásico de aventuras nos presenta una batalla entre el bien y el mal, repleta de efectos especiales muy avanzados para la época. La peli cuenta la odisea de Willow Ufgood, un joven que encuentra a una niña abandonada que resulta estar destinada a acabar con el reinado de la malvada bruja Bavmorda.
EXTRAS DVD: Dolby Digital 5.1 THX, "La transformación de Raziel" y "Cómo se hizo la aventura", Transformaciones, el inicio del cine original", Fotos, etc.



MÚSICA

Resident Evil

La mejor película de zombis del momento, basada en la saga de terror de Capcom, ya tiene a la venta su propia banda sonora, que incluye a los mejores artistas de heavy metal y rock, como Slipknot, Depeche Mode, Method Man y otros más. ¡Y la mayoría son temas especialmente compuestos para la peli!



- Compañía Universal Music - Precio 21,62 € (3.597 ptas.)

LIBROS

Star Wars Episodio 2

Si aún flipáis con la película, pero no os aclaráis con el argumento, quizás hayáis tenido una perturbación de la Fuerza... Un repaso a esta adaptación oficial de la peli, supervisada por George Lucas, ¡y asunto arreglado!

- Ed. Alberto Santos - Precio 18 € (2.995

VIDEOJUEGOS

ESTRENOS

VÍDEO





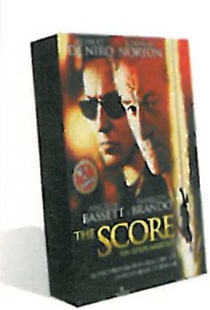


El Señor de los Anillos

- Género **Fantástico**
- Protagonistas **Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Cate Blanchett...**
- Director **Peter Jackson**
- Precio **17,95 €** (2.987 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★

ARGUMENTO: El Anillo Único es demasiado valioso para arriesgarse a que caiga en malas manos, y por eso Frodo y sus compañeros se embarcan en una peligrosa aventura para acabar con él. Pero el malvado Sauron, el creador del Anillo, envía a sus servidores para conseguir el poder y dominar la Tierra Media. Que nadie se pierda esta obra maestra.





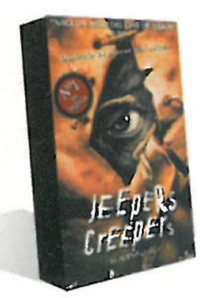


The Score

- Género **Acción**
- Protagonistas **Robert De Niro, Edward Norton, Marlon Brando y Gary Farmer**
- Director **Robert De Niro**
- Precio **11,99 €** (1.995 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★

ARGUMENTO: Cuando se iba a retirar de los "negocios sucios" en un club de jazz de Montreal, un tipo llamado Nick decide volver al mundo del crimen junto a su socio Max y otro individuo llamado Kackie Teller. Los tres tratarán de llevar a cabo un plan para robar un cetro que está valorado en 30 millones de dólares. En esta intrincada película participan varios actores legendarios, y os gustará mucho si sois buenos aficionados a los thrillers de acción e intriga.





Jeepers Creepers

- Género **Terror**
- Protagonistas **Brandon Smith, Eileen Brennan, Gina Philips, Jonathan Breck, Justin Long...**
- Director **Víctor Salva**
- Precio **11,99 €** (1.995 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★

ARGUMENTO: Dos hermanos, Trish y Dari, llevan un tiempo cruzando EE.UU. en coche, inmersos en sus discusiones y aburridos por el largo trayecto. Pero su monotonía no durará mucho, porque se tendrán que enfrentar a la inesperada compañía de un "ser-cualquier-cosa-menos-humano" con muchas ganas de "fiesta". Esta película quiso convertirse en la nueva referencia dentro del género del miedo aunque, la verdad, luego no logró satisfacer a todo el mundo.

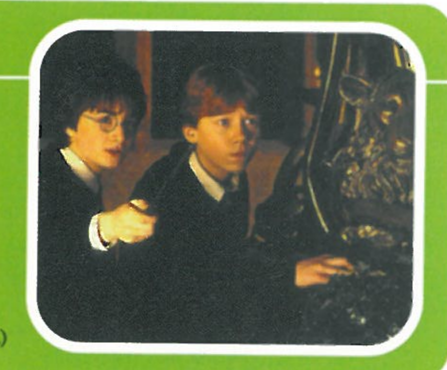


CINE

Harry Potter y la Cámara Secreta

Harry y sus amigos ya están en 2º del Colegio de magia Howarts. Su nueva peli se estrena el 21 de noviembre, y comienza cuando el profesor Gilderoy Lockhart y Lucius Malfoy llegan a la escuela con malas intenciones.

- Productora **Warner**
- Precio Entrada **5,25 €** (874 ptas.)



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones

UNA NUEVA MANERA DE SER UN MAESTRO POKÉMON ▶

Si todavía no os habéis decidido por ninguno de los juegos electrónicos de Pokémon que hay a la venta, aquí tenéis otra opción: se trata del "V-Trainer", un aparato que funciona con 2 pilas y dispone de una pequeña pantalla LCD (o sea, de cristal líquido), a través de la cual se puede luchar contra un Líder de Gimnasio virtual o contra otro amigo. Además, podéis comprar varios sets en los que insertar vuestro muñeco de Pokémon.
Más información en: www.pokemoncenter.com
Precio: 16,95 € (2.820 ptas.)

UNA ESTATUA MUY "A-MANO" ▶

Una de las chicas más guapas de la saga de anime "Video Girl Ai", que seguro que todos los otakus conoceréis, es esta chica llamada Amano. Ahora, gracias a la empresa Art FX, ya podéis haceros con esta estatuilla fabricada en resina, que mide unos 30 cm. y tiene bastante buena calidad... aunque claro, eso queda reflejado en su precio final.
Lo encontrarás en: www.planetacomic.com
Precio: 160 € (26.622 ptas.)

◀ ÉCHATE UNOS TRAGOS CON MEWTWO

No, no se trata de irse la noche del sábado de fiesta con un Pokémon en el bolsillo. Lo que pasa es hemos encontrado estas copas decoradas al aguafuerte con la imagen de varios Pokémon, que miden unos 17 cm. de alto, y nos han encantado. Seguro que vienen de miedo para beber un refresco entre partida y partida.
Lo encontrarás en: www.pokemoncenter.com
Precio: 31,95 € (5.316 ptas.)



LOS HÉROES DE LA MARVEL HACEN JUSTICIA SOBRE LA TABLA ▼

Si os gustan los juegos de tablero, y sois unos seguidores acérrimos de Spider-Man, La Masa y el reso de héroes de la Marvel, aquí tenéis vuestro juego ideal: el set básico contiene 8 personajes en miniatura, cartas, dados y todo lo necesario para montaros unas partidas alucinantes. ¡Está arrasando!
Lo encontrarás en: El Corte Inglés
Precio: 24,99 € (4.158 ptas.)



UNAS CARTAS MÁGICAS "CON MUCHO TRUCO" ▶

Los aprendices de mago disponéis de un nuevo juego de Harry Potter, que contiene 50 cartas y un libro repleto de trucos de magia. Ahora podréis practicarlos frente a un espejo, y así dejar flipados a vuestros colegas la próxima vez que discutáis sobre quién es el mejor mago de todos. ¡Seguro que ni el propio Harry los conoce!
Lo encontrarás en: La Casa del Libro
Precio: 14,42 € (2.404 ptas.)



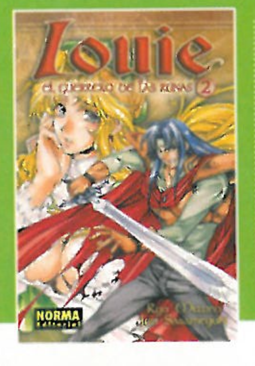


MANGA PARA OTAKUS

Louie Vol.2

El guerrero más alocado (¡y borrachín!) del manga sigue con sus divertidas aventuras, obra del creador de las legendaria saga "Lodoss War". En esta entrega vuelve a meterse en un montón de líos con fieros guerreros y, por supuesto, chicas.

Lo encontrarás en: Norma Editorial
Precio: 8 € (1.331 ptas.)



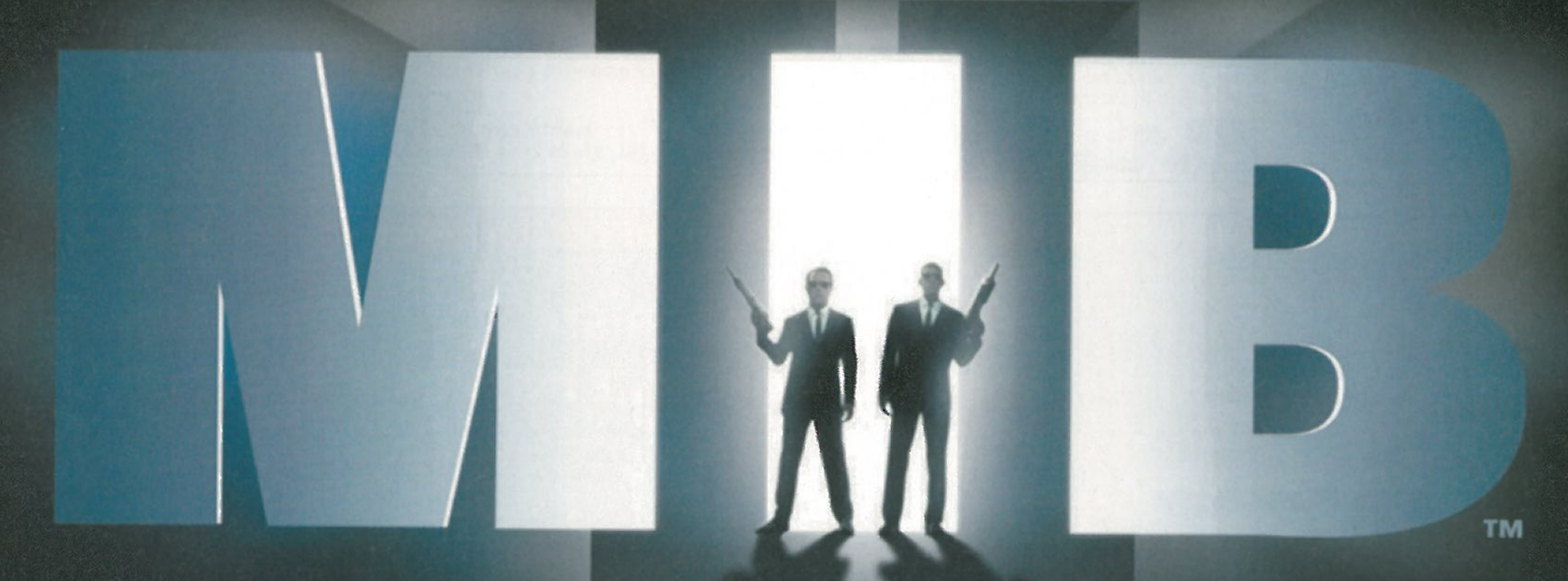
Slayers Especial

Ya están disponibles los nuevos tomos especiales de este manga, que cuentan aventuras inéditas de la guapa hechicera Lina Inverse. Conocerá a nuevos personajes, entre ellos un joven enamoradizo llamado Naga. De lo mejorcito.

Lo encontraras en: Editorial Ivrea
Precio: 7,50 € (1.248 ptas.)



¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!



MEN IN BLACK II
ALIEN ESCAPE

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: hc133men**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 25 de Octubre de 2002.







SORTEAMOS:

10 juegos para PS2



10 gafas de sol RAY BAN



10 camisetas



¡MÁS FÁCIL TODAVÍA¡

¡Envía un SMS desde tu móvil!

HOBBY SHOPPING

■ Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15



Tel. Pedidos: 902 15 75 46
Seur Reembolso 24 Horas
Internet: www.mundoasia.com

DC Bleemcast: i3 Títulos Disponibles!
DC ARCADE STICK SEGA (Oferta): 24 Eur
DC RATON OFICIAL SEGA (Oferta): 10 Eur
DC RGB (REAL) Cable con audio RCA: 6 Eur
DC JOYPAD MADCAZT, iOferta! solo: 12 Eur
DC Cable Serie DC > PC (Prog): 42 Eur
DC VMS OFICIAL SEGA (Oferta): 15 Eur
DC VMS 4M (800 Bloques) iOferta!: 18 Eur
DC Super VGA BOX (Alta res.): 27 Eur
DC Vibration Pack (Pack vibración): 10 Eur
DC Bio Gun (Pistola con vibración): 30 Eur
DC Alfombra de Baile: 36 Eur

PS2 Action Replay 2 v2.24 *Octubre*: 33 Eur
PS2 DVD Region X v2.22 (DVD Multizona): 24 Eur
PS2 Cable Euro RGB (Real) NTSC Color: 6 Eur
PS2 Memory Card 8M Pack 2 Unidades: 54 Eur
Adap. Joypad PS / N64 en PC, (USB): 15 Eur
USB 2 Adap 2 Joypads PS -PC (Vibración): 22 Eur
PS/PS2/PC Alfombra Baile Luces (PC/PS): 36 Eur
DVD-R Virgen (2X Real) 4.7GB (Comp PS2/X-BOX)
incluye regalo (Estuche DVD-VIDEO): 3 Eur

FreeLoader (Juegos JAP/USA/PAL) en tu Consola Gamecube): 25 Eur
Eternal Darkness USA : 59 Eur
Mario Sunshine USA: 59 Eur
NGC Cable RGB (REAL): 9 Eur
NGC Nintendo 251 Mcard: 25 Eur
NGC Wavebird Joypad: 60 Eur
GBA After Burner Luz: 48 Eur
Game Volante Stand: 200 Eur
GBA Flash Linker Set 256 & 512 (Nueva versión USB): ¡Llamanos!

DiScovi

DISTRIBUIDORA DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS

MAYORISTAS DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS.
- LO TENEMOS TODO PARA: PLAYSTATION,DREAMCAST,NINTENDO 64, GAME BOY, PC Y DVD.
- VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS ESPECIALIZADAS Y VIDEOCLUBS.
- ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS.

Asesoramiento comercial y técnico • Servicio técnico propio

DISCOVI, S.L.
MARTINEZ RUIZ AZORÍN, 9 - 11. 50002 ZARAGOZA
TEL: 976 39 21 51 FAX: 976 29 38 82 E-MAIL: discovi@pixar.es



TEL.: 902 364 463
FAX: 913 801 912
www.meridian.es/engine

EL ÚNICO MAYORISTA DE VIDEOJUEGOS E INFORMÁTICA QUE NECESITAS

- POR PRODUCTO: MÁS DE 2.300 REFERENCIAS EN STOCK, CON ACTUALIZACIONES CONSTANTES DE NOVEDADES.
- POR SERVICIO: ENTREGA DE PEDIDOS EN 24 HORAS. CONSULTAS A TRAVÉS DE INTERNET.
- POR PRECIO: EL MÁS COMPETITIVO DEL MERCADO Y, ADEMÁS, CON CONDICIONES DE PAGO APLAZADO.

PS2 PlayStation 2
PlayStation
PS one
Dreamcast
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY COLOR
NINTENDO 64
PC CD







TE OFRECEMOS
- Más de 1.500 juegos en stock
- Ofertas en juegos de PlayStation, DreamCast, Nintendo 64, Game Boy Color, Neo geo, Megadrive, Super Nintendo y 8 bits
- Neo Geo Pocket COLOR NUEVAS: 42,00 €

DREAM GAMES
Plz. del Callao, 1. 1º planta 28013 Madrid
Horario: 10.30 a 14.00 y de 16.30 a 20.30.
De lunes a sábados.
Teléfono de pedidos: 91 523 20 87
www.dreamgames.net

GAMECUBE: STAR-FOX, CAPTAIN TSUBASA, RESIDENT EVIL 0, WARRIOR WORLD
GAME BOY ADVANCE: CONTRA, STREET F. ZERO 3, KOF 2, DRAGON BALL
PS2: CONTRA, SHINABI, CLOCK TOWER, WINNING ELEVEN 7
XBOX: IKARUGA, MANDO JAPONES, PANZER DRAGON ORTA, MODIFICACION X-BOX

ACTION REPLAY GAMECUBE (25€)
ACTION REPLAY PS2 (30€)









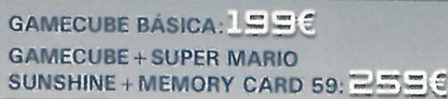
VIDEOJUEGOS - ACCESORIOS - JUEGOS 2ª MANO - JUEGOS EN RED
PS2
Los Mejores juegos a precios increíbles 29.95 €
PS2
Novedades a precio MGK
Esto es fútbol 2003 + Camiseta Adidas 59.95 €
XBOX
249.95 €
GAMECUBE
Pack Consola + Super Mario Sunshine + Memory Card 59 + Camiseta* 254.95 €
NINTENDO GAMECUBE
Resident Evil
GAME BOY ADVANCE
99.90 €
9.95 €
Batería + Cargador 12.95 €
Lupa + Luz 9.95 €
49.95 €
Nuevo color
99.90 €
M·G·K
ALICANTE
Crevillente
Alarico López Teruel, s/n
Tel. 966 681 606
Denia
Avda. Marquesado, 20
Tel. 965 780 972
Orihuela
C/. de la Huerta, 11
Tel. 965 303 848
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
Villajoyosa
C/. Aitana, 3
BADAJOZ
Merida
José Ramón Melida, 6
Tel. 924 30 40 72
BARCELONA
Badalona
Calle Conquista, 121
Tel. 933 896 211
BILBAO
Bilbao
Cosme Echebarrieta, 2
Tel. 944 230 618
CANTABRIA
Castro Urdiales
Dr. Diaz Munio 6
Tel. 942 861 250
GUADALAJARA
Guadalajara
Rufino Blanco, 6
Tel. 949 255 327
GIRONA
Girona
Av. Sant Narcis, 11
Tel. 972 230 86
JAÉN
Linares
C/. Alfonso el Sabio, 1
Tel. 953 606 71
MADRID
Madrid
Mª Sevilla Diago, 1
Tel. 913 135 40
Mostoles
C/. Cartaya, 1
Tel. 912 393 86
Pinto
C/. Sagrada Familia,
Alcorcon
C/. Nueva, 1
Tel. 916 431 62
PALENCIA
Palencia
C/. Rizarzuela, 1
Tel. 979 727 31
SORIA
Soria
Avda. Mariano Vicen,
Tel. 975 228 18
TARRAGONA
Vendrell
Avda. Jaume Carner, 56 (N-340
Tel. 977 664 55
MGK -Tienda
MGK -Tienda/Juegos en
M·G·K
La mejor imagen de tienda de video-Juegos
y Salas de Juegos en red e Internet
INFO FRANQUICIA: 965 718 079 info@mgk.es

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)

NINTENDO GAMECUBE



especialistas en video juegos
WWW.GAMESHOP.ES



GAMECUBE BÁSICA: 199€
GAMECUBE + SUPER MARIO SUNSHINE + MEMORY CARD 59: 259€



DOS COLORES

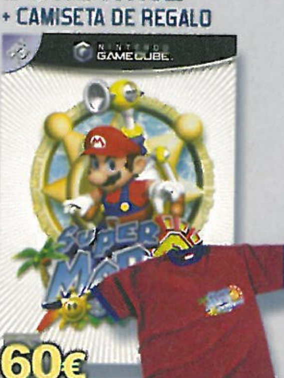


RESIDENT EVIL
+ ESTUCHE PORTA MINI-DVD
(A ELEGIR VARIOS COLORES)



65€

SUPER MARIO SUNSHINE
+ CAMISETA DE REGALO



60€

GC CONTROLLER TRES COLORES 33€


MEMORY CARD 59b 20€ / 251b 27€


GBA CABLE 15€


RGB CABLE 30€

RF SWITCH/MOD 20€

MEMORY 8Mb/4Mb 4Mb: 17€ 8Mb: 25€


BEACH SPIKERS 59€


DOSHIN THE GIANT 60€


CRASH BANDICOOT 59€


ETERNAL DARKNESS 60€ (HAZ TU RESERVA)

FIFA 2003 65€ (HAZ TU RESERVA)

FREEKSTYLE 65€


KELLY SLATER PROSURF 68€

DISNEY MICKEY MOUSE 60€

NEED FOR SPEED H.P. 2 65€


NHL 2003 65€

PROTENNIS WTA TOUR 66€

RALLY CHAMPIONSHIP Cons.


SW ROGUE LEADER 66€

SOCCER SLAM 59€

SW CLONE WARS 65€

STARFOX ADVENTURES 60€ (HAZ TU RESERVA)


TIMESPLITTERS 2 59€

TUROK EVOLUTION 64€


GAME BOY ADVANCE

Nintendo

GAMEBOY ADVANCE + SUPERMARIO WORLD 129€
GBA BÁSICA 99€
SEIS COLORES



LINK CABLE NINTENDO 13,10€


BATERIA + ADAPTADOR 18€


FACE MASK x2 7,10€


GLOW GUARD GBA 18€


LUZ Y LUPA GBA 12€


TOTAL PACK GBA 34€


LINK CABLE UPXUS x4 15€




CASTLEVANIA HARMONY ...7€
COLIN McRAE RALLY 2 49€
DISNEY MAGICAL QUEST 45€
DRIVER 2 49€
DRAGON BALL Z L. OF GOKU 49€
LA COMPAÑÍA DEL ANILLO 53€ (HAZ TU RESERVA)
MEGAMAN ZERO 49€
SPYRO SEASON ON FLAME 53€
TUROK EVOLUTION 54€
YOSHI'S ISLAND 45€

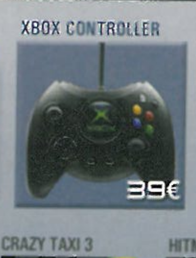
XBOX

Microsoft



CONSOLA XBOX
+ PROJECT GOTHAM RACING
249€



XBOX CONTROLLER 39€


XBOX MEMORY UNIT 39€


ADAPTADOR RF 25€


DVD KIT XBOX 29€


CABLE AV EUROCONECTOR 29€


CABLE AV + ADAPTADOR 25€


CABLE LINK 29€




COLIN McRAE RALLY 3 Cons.


COMMANDOS 2 59€


CRAZY TAXI 3 69€


HITMAN 2 69€


LA COMPAÑÍA DEL ANILLO 65€


MORROWIND 69€


NEED FOR SPEED H.P. 2 69€


SILENT HILL 2 66€


THE THING 65€

TIMESPLITTERS 2 69€


EL MES QUE VIENE

■ Los contenidos más destacados del próximos número


EL SEÑOR DE LOS ANILLOS


STARFOX ADVENTURES


THE THING

¡Bombazos para todas las consolas!

Un espectacular desembarco de juegos llegará en el próximo número. Tendremos los preestrenos de «El señor de los anillos» (PS2), el nuevo «Tomb Raider» (PS2, GC, Xbox) o «Starfox» (GC), y análisis de «Colin McRae 3.0» (PS2, GC, Xbox), «The Thing» (PS2, Xbox) y «Time Splitters 2» (PS2, GC, Xbox), entre otros.



TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

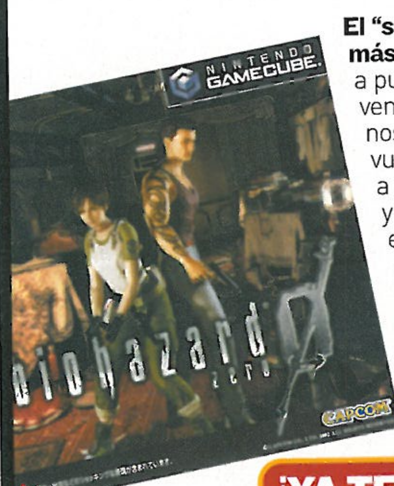
El mejor fútbol se juega en PlayStation 2

La temporada de fútbol está que arde en PS2. Todavía estamos paladeando el magnífico «Esto es fútbol 2003», y ya nos disponemos a disfrutar de una nueva entrega de las otras dos grandes sagas futboleras: «Pro Evolution Soccer 2» y «FIFA 2003». Si apreciáis los mejores regates, los pases más precisos y los remates más espectaculares, no os perdáis nuestro próximo número.


PRO EVOLUTION SOCCER 2

FIFA 2003

Primer contacto con RESIDENT EVIL ZERO (GC)



El "survival horror" más esperado está a punto de salir a la venta en Japón, pero nosotros nos hemos vuelto a adelantar a todo el mundo, y ya lo tenemos en la redacción. El mes que viene os daremos todos los datos sobre la nueva entrega del terrorífico «Resident Evil».

¡YA TENEMOS EL JUEGO!

y además...

- ETERNAL DARKNESS
- TONY HAWK 4
- KINGDOM HEARTS
- BURNOUT 2
- 007 NIGHTFIRE
- AUTO MODELLISTA
- SPLINTER CELL
- GUÍA TUROK EVOLUTION

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.



DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Javier Abad.
Roberto Ajenjo, David Martínez.

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
Beatriz Fernández.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín, Miguel Ángel Sánchez, Rodrigo Barrios, Ricardo del Olmo, Bruno Nievas, Juan Carlos Ramírez, Óscar Néstor de Lera

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR DE VENTAS: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Los Vacos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.
DIRECTORA DE PUBLICACIONES: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS:
Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO:
José Aristondo.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES:
Virginia Cabezón.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17.
28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 906 30 18 30 Fax: 902 15 17 98

Distribución: DISPAÑA.
C/ General Perón 27. 7ª planta.
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 12/2002

ARGENTINA. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de
GRUPO AXEL SPRINGER





SONIDOS

526214 Flying Free - PONT AERI
525822 In The End - LINKIN PARK
526193 Lloraré Las Penas - DAVID BISBAL
525852 La Guerra De Las Galaxias - CINE

Nº1 Without Me – EMINEM Ref. 526186

525544 Danza Del Fuego - MAGO DE OZ
526226 Love At First Sight - KYLIE MINOGUE
526203 By The Way - RED HOT CHILI PEEPERS
526152 Ave María - DAVID BISBAL
526074 Me Estoy Quitando - EXTREMODURO
526071 Spiderman - CINE
526040 Everybody - ROCCO

Nº2 Eres Un Cabrón Hijo Puta – SOUTH PARK Ref. 525566

526020 Sin Miedo A Nada - ÁLEX UBAGO
525855 Space Melody - LUNA PARK
526236 Entre Dos Tierras - HÉROES DEL SILENCIO
526231 Quisiera Poder Olvidarme De Tí - LUIS FONSI
526228 La Ballenita - LAS PEQUES
526194 Nasío Pa La Alegría - ESTOPA
526014 Torero - CHAYANNE
525564 We Are The Champions - QUEEN
525063 Real Madrid - HIMNO

Nº3 Aserejé – LAS KETCHUP Ref. 526146

526233 Besos - MOISÉS
526220 Smoke On The Water - DEEP PURPLE
526219 Dígale - DAVID BISBAL
526131 Nadie Como Tú - SHALIM
526128 Machoman - VILLAGE PEOPLE
526121 Dreamland - DJ ROSS
526098 Que La Detengan - DAVID CIVERA

Nº4 Infected – BARTHEZZ Ref. 525865

526089 Bicho Malo Pillé - CAPITÁN CANALLA
526082 Pulp Fiction - CINE
526077 The Number Of The Beast - IRON MAIDEN

NOVEDADES

526306 Lethal Industry - DJ TIESTO
526305 Ciudad Desierta - LA CAJA DE PANDORA
526304 Carillon - MAGIC BOX
526303 Take Me - LA LUNA
526302 Molinos De Viento - MAGO DE OZ
526301 Colours Of My Dreams - MORGANA
526300 Diabólica - XAVI METRALLA
526299 Angel De Amor - MANÁ
526298 Antihéroe - M CLAN
526297 A Través De Mi Ventana - LYDIA
526296 Blade 2 - KETCHUP
526295 El Bueno El Feo Y El Malo - E. MORRICONE
526294 Es Por Tí - JUANES
526293 La Chica De Ayer - ENRIQUE IGLESIAS
526292 Chiuaua - DJ BOBO
526291 Will I Ever - ALICE DEEJAY
526290 Popstars - TV
526289 El Gato López - SKA-P
526288 All The Things She Said - TATU
526287 Si Te Vas - MIRANDA WARNING
526286 Fiesta Pagana - MAGO DE OZ
526285 No Me Rompas La Cabeza - LA MOSCA
526284 Sobe Son - MIAMI SOUND MACHINE
526283 Baila Casanova - PAULINA RUBIO
526282 Gitana - SHALIM
526281 Sweet Freedom - SAFRI DUO
526280 Ojitos Rojos - ESTOPA
526279 Crash - EL CANTO DEL LOCO
526278 Thousand Miles - VANESSA CARLTON
526277 Necesito Amar A Esa Mujer - DAVID CIVERA
526276 Arrepentido - SOBER

VÁLIDO PARA TODAS LAS MARCAS DE MÓVILES Y OPERADORAS.

¿Has tenido una aventura este verano???
Aquí tienes la posibilidad de ligar en el Caribe!
Pero antes de poder decidirte por la negra, rubia o morena tendrás que pasar por unas aventuras...

Envía **CARIBE52** al **7667** y mójate...

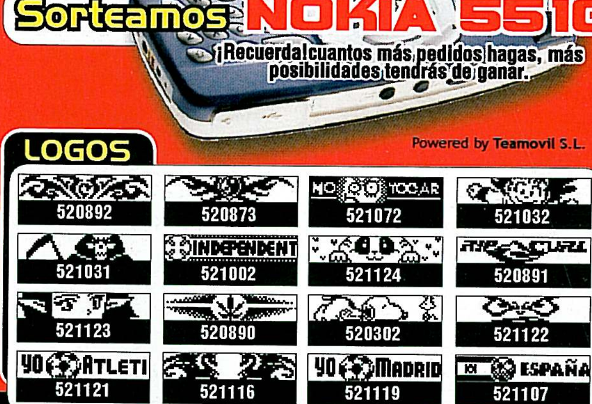
NO APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS +18

CARIBE

La aventura continua...

¡¡Si lo consigues te espera un regalo seguro!!

Coste SMS 0.90 Euros + IVA.



Powered by Teamovil S.L.

LOGOS

520892	520873	521072	521032
521031	521002	521124	520891
521123	520890	520302	521122
521121	521116	521119	521107

Llama al **906 299 544**

Precio máximo por llamada 1.06 Euros/ m.

NOKIA: Los modelos que soportan logos, salvapantallas y sonidos.
Solo sonidos: MOTOROLA: V50, V100, V8088, Timeport 250 y 260. SAGEM: Serie 9xx y 3xxx. ERICSSON, ALCATEL, PHILIPS y SIEMENS todos los modelos con editor de melodías.
Bases del sorteo ante Notario. Sorteo mensual entre todos los pedidos.
Con el encargo, el usuario autoriza a Teamovil, S.L. a enviarle publicidad.
Para cancelación: info@teamovil.es

SERVICIOS DE MENSAJES CORTOS

VÁLIDO PARA TODAS LAS MARCAS DE MÓVILES Y OPERADORAS.
Coste por SMS 0.90 Euros + IVA.

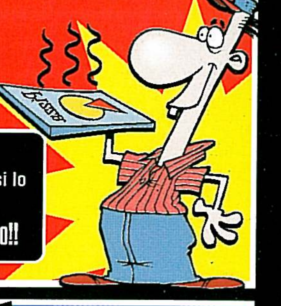
INSULTOS

¿Nos metemos con alguien?
Envía la palabra **INSULTO52** al **7667** y podrás dejar cortado a cualquiera, hasta al más chulillo.
También existen categorías.
Prueba por ejemplo: **INSULTO52 TU MADRE**, **INSULTO52 FEOS**, etc...

CURIOSIDADES

¿Sabías que el Pato Donald fue censurado en Finlandia por no usar pantalones?
Quieres recibir más curiosidades?...
Envía la palabra **CUR52** al **7667**.
Prueba las categorías:
CUR52 NATURALEZA,etc...

CARLITOS "El Pizzero"



¿Serás capaz de entregar dos pizzas con tu moto?
Ojo! Tendrás que pasar por muchas aventuras, pero si lo consigues te espera un premio seguro!
Envía la palabra **PIZZA52** al **7667** ...y ponte el casco!!

BIORRITMO

Conoce tu estado físico, emocional e intelectual.
Prueba enviar las palabras **BIO52** y **fecha de nacimiento** al **7667**.
Por ejemplo:
BIO52 01.04.1972

CHISTES

¿Quieres un buen chiste?
Envía la palabra **CHISTE52** al **7667** y al instante tendrás el mejor chiste.
Otras categorías:
CHISTE52 VERDE,
CHISTE52 FEMINISTA,
CHISTE52 BIN LADEN,...

PIROPOS

¿Enamorado/a?
Envía la palabra **PIROPO52** al **7667**.
Prueba otras categorías como:
PIROPO52 VERDE,
PIROPO52 GRACIOSO,
PIROPO52 DESAMOR,..

HORÓSCOPO

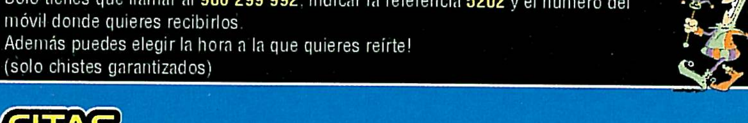
¿Quieres saber que tal está tu horóscopo?
Envía la palabra **HORO52** y el nombre de tu signo al **7667**.
Por ejemplo: **HORO52 LIBRA** ó **HORO52 LIBRA M** si quieres saber que tal mañana.











Infórmate, diviértete, entérate, ...con tu móvil!

Tu móvil no solo sirve para llamar, ahora también puede estar lleno de noticias, humor, información útil, ...

Es muy fácil! Para suscribirte al servicio que te interesa sólo tienes que llamar una vez al **906 299 992**, indicar la referencia correspondiente y el número del móvil donde quieres recibirlo gratuitamente cada día.
Y ya esta!

Consejo: Úsalo como regalo! Puedes suscribir también a tus amigos/as, novio/as, padres, suegros, vecinos, compañeros, jefes, ...

CHISTES



¡Ríete cada día!
Con una suscripción a chistes recibirás gratis cada día los mejores chistes en tu móvil. Sólo tienes que llamar al **906 299 992**, indicar la referencia **5202** y el número del móvil donde quieres recibirlos.
Además puedes elegir la hora a la que quieres reírte!
(solo chistes garantizados)

CITAS

¡Inspírate cada día!
Te gusta pensar sobre el sentido de la vida, el amor, ...? Inspírate cada día con una frase célebre. Con una suscripción recibirás gratis cada día los mejores frases celebres en tu móvil. Solo tienes que llamar al **906 299 992**, indicar la referencia **5203** y el número del móvil donde quieres recibirlas.
Además puedes elegir la hora!

PIROPOS

¡Enamora (-te) cada día de nuevo!
Recibe cada día gratis los mejores piropos en tu móvil, para ti, para susurrarlos al oído, ... Y enamora!
Sólo tienes que llamar al **906 299 992**, indica la referencia **5206** y el número del móvil donde quieres recibirlos. Y porqué no indicar el móvil de tu amor???
Además puedes elegir la hora a la que quieres recibirlos!

HOROSCOPO

Qué te pasa hoy?
Quieres saber todo sobre tu salud, amor, dinero, trabajo, con quien te llevas bien (o no), lo que te conviene (o no), ... ? Suscríbete a tu horóscopo llamando al **906 299 992**, indica la referencia **5213** y lo recibirás cada día gratis en tu móvil.
Además puedes escuchar también tu horóscopo de hoy y mañana en directo simplemente llamando al **906 299 992** y indicando la referencia **5213**.

NOTICIAS DEL CORAZON

Estás al día?
Suscríbete al las noticias de corazón y estarás siempre al día de tus famosos preferidos. Sólo tienes que llamar al **906 299 992**, indicar la referencia **5214** y tu numero de móvil para recibirlas cada día gratis en tu móvil o escucharlos en directo.
Sabrás hoy lo que puedes leer mañana en la prensa!

NOTICIAS DE ACTUALIDAD

No tienes tiempo para leer la prensa?
Te lo ponemos fácil para estar al día: Recibes gratis en tu móvil las últimas noticias de cultura, economía, política, internacional, sanidad, sociedad, ... en el momento que se producen. Solo tienes que suscribirte llamando al **906 299 992** e indicar la referencia **5215**. También puedes escucharlas en directo!

INFORMACION METEOROLOGICA



Has estado algún día sin hablar... del tiempo?
Muy útil! Sabrás siempre el tiempo de mañana. Sólo tienes que llamar al **906 299 992** e indicar la referencia **5216**, el código postal de tu localidad y recibirás gratis cada día a la hora que quieres la información meteorológica. Para información detallada la puedes escuchar también en directo.

NOTICIAS DE DEPORTE



¿Aficionado?...al fútbol, baloncesto, tenis, ...?
Entérate cómodamente de las ultimas noticias de tu deporte favorito. Sólo tienes que llamar al **906 299 992**, indicar la referencia **5227** y las recibirás gratis cada día en tu móvil. Alucinante! También las puedes escuchar en directo!

El usuario de este servicio recibirá la suscrición en 7 mensajes cortos. Después de este periodo tendrá que llamar nuevamente para prolongarla. Precio por llamada 1.06 Euros./min.
Bases del sorteo ante notario. Sorteo mensual entre todos los pedidos.
Con el encargo, el usuario autoriza a Teamovil. S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es.